

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon

Dragón

MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA NÚM. 7 475 PTAS.

GRAN CONCURSO
DRAGON
DEL JUEGO DE ROL

CON MUCHOS
JdR
zincos

PARA
ORDENADOR
DE PREMIO

MODULOS: LA MORADA DEL PRISMA



EL LOBO (Aventura para Aquelarre)

TIEMPO DE MAGIA

JUEGOS DE TABLERO



8 414090 102452

SUMARIO

Número 7
FEBRERO 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vilgil

Redactor jefe:
Francisco José Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Camillo
Luis d'Estreés
Ricard Ibáñez
Mariano Livski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores:
Laura Balestra
Domingo Santos
Albert Solé

Ilustrador cabeceras:
Xavier Musquera

Corrector de estilo:
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos:
Miguel Angel Escobar
Lluís Guàrdia
Antonio Sánchez

**Director de
producción:**
Hans L. Kötzt

Director comercial:
Francisco Morales

**Director de
publicidad:**
Angel Somoza

ARTICULOS

- 16 **EL COLOR DE LA MAGIA**
Como hacer más atractiva la Magia en D&D
- 20 **ROSTROS FAMILIARES**
Todos los Magos necesitan uno
- 24 **LAS LLAVES DE LO DESCONOCIDO**
De como "abrir" una aventura
- 27 **COMO APROVECHAR AL MAXIMO UN MODULO**
Cuestan dinero, así que sácales el jugo

MODULOS

- 37 **EL LOBO**
(Aventura para Aquelarre)
La muerte acecha en el Camino de Santiago...
- 42 **LA MORADA DEL PRISMA**
(Aventura para AD&D, niveles 6-8)
A veces los castillos se construyen en el aire
- 33 **GRAN CONCURSO DRAGON
MAGAZINE + DRO SOFT**
Si eres un rolero imaginativo, puedes ganar muchos premios

SECCIONES

- 4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
Las sabias palabras de nuestro dire.
- 6 **PLUMAS ENVENENADAS**
¿Se admiten tiros de salvación?
- 10 **EL ORACULO DE LOS DIOS**
Preguntas y respuestas para toda ocasión.
- 11 **+3 EN CARISMA**
Ogro quiere conocer ogra.
- 12 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Clubs, fanzines, convocatorias, copas...
- 13 **EL ZOZO DE LANKHMAR**
Todo bueno, todo bonito, todo barato.
- 62 **RUINAS Y PERGAMINOS**
Un buen libro ayuda a jugar
- 63 **JAQUE MATE**
Las últimas novedades del mercado español
- 64 **CON PIES DE PLOMO**
Tu personaje, o monstruo, favorito, en miniatura
- 65 **BYTES Y MAZMORRAS**
Con los ordenadores también se juega.
- 66 **LA ULTIMA TIRADA**
La filosofía de taberna de nuestro redactor jefe.



EL RUGIDO DEL DRAGON

ALGO SE MUEVE

Ante todo, permítanme augurarles un buen año 94, sobre todo en lo rolero. No he podido hacerlo antes, por culpa de no salir en enero. Lo hago ahora, en nuestro primer número del nuevo año, primero también de nuestra nueva periodicidad mensual (exceptuando los meses de enero y agosto). O sea que en este 1994 les rugiré diez veces. Espero me soporten...

Y pasemos a lo que da título a este editorial. Ya dije, en anteriores editoriales, que el 1994 iba a ser movidito para nosotros, y, realmente, algo se mueve en el mundillo del rol a nivel nacional. Para empezar, quiero dar una buena noticia: nuestro más apreciado competidor, Francesc Matas, siempre inseparable al desaliento (como se decía antes), se ha liado la manta a la cabeza y ha anunciado la organización de unas Jornadas de Juegos de Rol y Simulación, que llevarán el nombre de Días de Joc, y se celebrarán en la fecha del 15 al 17 de abril, en las Cocheras de Sants de Barcelona.

Una excelente noticia, de la que les mantendré puntualmente informados. Y vista ya la parte buena de la movida rolera, pasemos a la mala, que habiera, hayla.

En los últimos tiempos están proliferando en nuestro campo una serie de revistas y revistillas que creen haber descubierto la sopa de ajo al dedicarse a la crítica destructiva en su versión más maximalista (cosa nada nueva, pues el caer en esta malpráctica es habitual en todos los principiantes).

Pero sucede que esta revista, así como los productos de juego de rol que produce Ediciones Zinco, se han convertido en uno de los principales objetivos de crítica de esos «expertos», que llegan incluso al dislate de denostar a alguno de mis colaboradores, del modo más «travieso» y menos profesional posible, citándolos por sus nombres, e incluso osando recomendarles absurdos cambios de profesión...

Evidentemente, los aludidos de mi bando me han solicitado el derecho de réplica, y yo he tratado de calmarlos con la siguiente reflexión: **DRAGON** vende de diez a cien veces más ejemplares que esas revistas y revistillas que practican la caza de brujas. Por tanto, citarlas en nuestras páginas, aunque fuese para replicar a sus maledicencias, sería ofrecerles una publicidad que no se merecen, dar a conocer esas revistas y revistillas a un público mucho más amplio del que ellos, por sí mismos, jamás podrán alcanzar.

Este es un caso en que es bien cierto aquello de que no hay peor desprecio que la falta de aprecio. El ignorar tales cosas, y no entrar en absurdas polémicas ha sido, y es, la política de siempre del que aquí ruge... y la voy a seguir manteniendo en **DRAGON**, por muchas críticas insensatas que sigan cayendo sobre nuestro sólido tejado. Las otras, las constructivas, siempre son apreciadas en esta casa, pues sirven para corregir los errores que, nunca lo hemos negado, cometemos... véase nuestra reciente Segunda Edición «Corregida» del Manual del Jugador de AD&D.

Ya lo dijo el poeta: ladran, luego cabalgamos...

¿Será esto lo que molesta a algunos, el que vamos camino de convertirnos en la más importante empresa productora de juegos de rol del país?

—Luis Vigil

P. S.: La ilustración de cabecera de este mes es un dragón heráldico medieval, aparecido en la obra *Heraldry* de Arthur Charles Fox-Davies.

DRAGON (R) Magazine and DUNGEON (R) are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva, WI 53147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR, Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON (R), Issue 200 "The Color of Magic", "Familiar Faces", "Bazaar of the Bizarre", "Making the Most of a Module" & "Social Board Games", and DUNGEON (R) Issue 45 "Prism Keep", copyright (C) 1993, 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR, Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced from it in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR, Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or mis-information contained in such material. (R) designates registered trademarks owned by TSR, Inc. TM designates trademarks owned by TSR, Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.

Copyright (C) 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc.

"El Lobo" Copyright (C) 1994 Ricard Ibañez y Ediciones Zinco. "El Coronel no tuvo suerte" Copyright (C) 1994 La CIA y Ediciones Zinco.

Copyright (C) 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.

El material publicado en Dragon Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas, o a cualquier información publicada, que pudiera resultar errónea.

Todo el material publicado en Dragon Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragon Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico, sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material recibido nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragon Magazine Número 7, Noviembre de 1994. Edita Ediciones Zinco S.A., Avenida de Roma 157, 9º, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabador: M.C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis S.A., Avda. de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito legal: M/389/93

Impreso en España, Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (incluye transporte)



PORTADA: El explorar ese castillo flotante llamado "La Morada del Prisma" puede ser muy peligroso, ya que algunos de sus guardianes tienen grandes fauces y afiladas garras, como puede verse en esta ilustración de Mark Nelson.

2 PLUMAS ENVENENADAS



En el momento en el que estáis leyendo estas líneas, se está invocando sobre vosotros un conjuro de Aflojar Mollera, a ver si de una santa vez os acordáis de lo que tenéis que hacer cuando nos enviéis una misiva. ¿Qué os cuesta poner en el sobre, debajo del epígrafe **DRAGON Magazine**, la sección a la que va destinada? Pues nada, el ochenta por ciento de los semiorcos infiltrados en este Greyhawk Castle que nos traemos entre manos se empeñan en no hacerlo, o poner genéricamente cosas tan arcanas como «Ediciones Zinco» o «Sección de Rol», con lo que los responsables del correo están que trinan. El día que se cabreen de verdad, veremos qué pasa aquí...

ROLES Y PELUSILLAS

Soy un chico de catorce años que empezó a jugar a rol más o menos hace un año. Os felicito por esta estupenda revista, tengo todos los números. Yo sabía hace tiempo lo que era el rol, mi padre es un amante de los juegos y, al tener todos los números de *Jeux & Stratégie*, me explicó más o menos lo que era el rol (¿Alguien ha oído hablar del Mega?). Luego a mi hermano le cogió la chaladura y se compró muchos libros de rol (*El Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, *Runequest* y *La llamada de Cthulhu*, aunque luego no aprendió a jugar. Yo soy ahora máster de *Stormbringer* y sé jugar, gracias a Marc, Rodri, Bertrina y Lorenzo, al Señor..., *La llamada...* y *Star Wars*.

Hace poco me he comprado el AD&D, pero aún no sé jugar. El *Anime BCN* lo compré en el Salón del Cómic justo después de quedarme pasmado al saber que quien tenía delante hablando con el chico de la tienda era el que «hacía» la **DRAGON**.

Bueno, me he enrollado mucho, así que una pregunta y os dejo: ¿Es normal que al utilizar el spray barnizador de *Citadel* se queden las figuras con una pelusina blanca? ¿Qué he de hacer?

Ferran Capó
Barcelona

Buen comienzo, el del *Jeux & Stratégie*, revista muy llorada tras su desaparición. El tipejo aquel que rondaba el

stand de Totsu Trading en el Salón sería el impresentable de nuestro redactor jefe, que vino de allí con un empacho de manga y maquetas japonesas de agarrate y no te menees.

El problema que tienes con el barniz puede deberse a que aplicas el spray demasiado cerca de la figura, o que la dejas secar en algún lugar donde coge polvo. Coge una caja de cartón grande, córtale un lado, pon un cartoncito debajo de la figura para poder girarla, pones figura y cartoncito dentro, y le aplicas el spray a no menos de 20 o 30 centímetros. Luego déjala secar en un lugar limpio, o hazlo mediante un secador de pelo a distancia prudente, para que el secado sea más rápido y no coja polvo. A mandar.

¿SPIDER-MAN CONTRA BATMAN?

Gente de **DRAGON MAGAZINE**:

Una noche ya hace algún tiempo, estaba intentando escuchar algo bueno en la radio. Empecé a oír un programa de esos de tema esotérico, y cuál fue mi sorpresa al oír que decían que un juego aparecido en Navidades, *Atmosfear*, se había apoderado de «pobres y desvalidos niños» con su «poderosa fuerza demoníaca», o poco menos. Después de proclamar sobre este juego cosas absolutamente falsas y disparatadas, que he podido desmentir (oyéndoles, el juego parecía un conjunto de instrucciones para un ritual satánico), no faltó la tradicional y so-

corrida mención de la leyenda fatídica del D&D.

Lo peor era la forma en la que los «responsables» de la crítica consideraban estos juegos demoníacos, casi como si los autores de los mismos hubiesen infiltrado verdaderas fuerzas de encantamiento, para poseer a los indefensos lectores.

Yo creía que esto sólo ocurría en USA, con el «boom» del D&D y los fundamentalistas religiosos, pero parece ser que aquí también hay gente dispuesta a desprestigiar el JdR desde cualquier radio nacional.

Pasando a temas más agradables, me he dado cuenta (supongo que todo el mundo), de que hay otros juegos de TSR que sería interesante que vosotros pudierais publicar. En concreto me fijé en *DC Heroes*, ya que con su edición anualais las dos vertientes «estrella» de vuestra editorial. Además, creo que así muchos lectores de cómics, que no han probado el rol, se animarían a hacerlo, pudiendo interpretar personajes tan aclamados como *Watchmen*, *Question* o *Batman*, y manejar toda la parafernalia que les rodea, todo el Universo DC. Otro juego de temática similar (pero tal vez peor) sería *Marvel Superhéroes*, según dicen de personajes más populares, pero de mecánica de juego menos conseguida y realista. Aunque por razones obvias creo que os iría mejor el *DC Heroes*, ¿qué opináis con respecto a su publicación?

Aún no he probado el AD&D y estoy interesado. Por lo que he supuesto, parece de mecánica más sencilla, pero menos realista que la de otros juegos como *Runequest*, *Stormbringer* o *Merp*. ¿Es así?

Nada más (menos mal, ¿no?), sólo me resta felicitaros por vuestra aventura editorial con **DRAGON** (y sobre todo

AD&D, ¡increíble!).

Juan Solor
Logroño

Decía Eugenio d'Ors que «todo lo que no se comprende, envenena», y eso parece ser cierto en materia de rol. Lo que debió escocerles a ese grupo de «iluminados» fue el exitazo de Atmosfeer, del que ya tenemos segunda parte protagonizada por el Barón Samedi (deidad del vudú antillano). Sin ir más lejos, la mitad de la plantilla está excomulgada por la Iglesia por colaborar en la creación de Aqueelar: Juego de Rol Demoníaco Medieval. En vez de preocuparnos de cosas más graves, como el paro juvenil, la droga, las tasas universitarias o las rutas «destroyer», pues se discute sobre el sexo de los ángeles, que tiene mucho más morbo. Y menos mal que no se pusieron a hablar de la Ouija como juego de sociedad, que sí no... A palabras neclás, oídos sordos.

Tienes más razón que un santo en cuanto a los JdR de superhéroes, pero tenemos que corregirte. Marvel Superhéroes (y Advanced Marvel Superhéroes) es un juego de TSR, mientras que DC Héroes (Segunda Versión por el momento) fue editado por Mayfair Games. Ambos son dos buenos juegos, cada uno en su estilo y su universo. Se habló en su día con Mayfair, pero no se llegó a ningún acuerdo completo. En cuanto al Marvel, TSR lo ha retirado de su catálogo y la cosa no está demasiado clara.

Lo de la mecánica realista, es según se mire, y las ganas que tenga uno de complicarse la vida, combate rápido y furioso versus atención al mínimo detalle. El sistema Chaosium (RQ y Stormbringer) siempre nos ha parecido bien, no pudiendo decir lo mismo de Merp, demasiado prolífico y lento en ocasiones.

EL RETORNO DE UNA CARTA AMISTOSA

Hola, amigos:

Esto que estáis leyendo es una carta de agradecimiento.

Recordaréis que en el **DRAGON** número 5 se publicó mi petición de ayuda, cómo dama en apuros que era, junto con un aval de protección draconiana que a

mí me encantó, y que contribuyó a que mis padres se tranquilizaran bastante.

Pues bien, he recibido docenas de cartas en respuesta, es increíble, y eso que aún no ha acabado el mes. Y ahora me veo obligada moralmente a daros las gracias a todos, caballeros desafortunados de Madrid y algunos de otros lares más lejanos, que os habéis ofrecido como tutores para guiarme en el mundo del rol, en cartas a cual más encantadora, divertida y original. Pero por otra parte, quiero pedir disculpas y comprensión, pues aunque he procurado contestar a todos, me veo totalmente imposibilitada para jugar con todos los que me habéis escrito ofreciéndome partidas postales, sesiones en vuestros clubes y que incluso siendo grupos de tres o cuatro amigos me habéis abierto vuestras partidas privadas. Me siento abrumada, necesitaría que el día tuviese cuarenta y ocho horas y que yo no tuviese más ocupación que jugar a rol.

Sois todos fantásticos, antes me encontraba sola y perdida con mí Merp bajo el brazo, y ahora me he comprometido con tanta gente que no sé si voy a poder cumplir con todos.

De veras, gracias. A mí, que era nueva en esto, me habéis demostrado que el rol es uno de los mejores «rollos» en los que se puede meter un joven, y que contribuye a que seamos más entregados, valientes, sinceros, y a que en general tengamos mejores y más grandes ideales que los que nos ofrece el mundo actual.

¿Quién dice que el romanticismo ha muerto?

Por otra parte, también debo daros las gracias a vosotros, equipo del **DRAGON**, que habéis consegui-

do que viva levitando a 10 centímetros del suelo, al introducirme de lleno y de esta forma en el rol.

¡Que el Dragón ruja por toda la eternidad y se haga más grande y hermoso con cada año que pase! Y que acumule muchos tesoros, que también es importante. En definitiva, gracias.

Melissa Tuva
Madrid

No sabes la ilusión que nos ha hecho tu carta, pues nos demuestra que estamos haciendo un trabajo duro, pero que da sus frutos. Quizá tú hayas tenido más suerte por ser chica (¿por qué tan pocas mujeres se interesan por el rol? ¡Chí lo sé!), pero vemos que la gente se mueve con nosotros y eso nos llena de gozo. Se agradecen tus parabienes y hacemos extensiva nuestra protección a todos tus nuevos amigos. Gracias por el dibujo, lo hemos colgado en la pared de la redacción para acordarnos todos los días de ti. Que lluviera guíe tus pasos.

NO TENEMOS COMPETENCIA EN LA ZONA NORTE

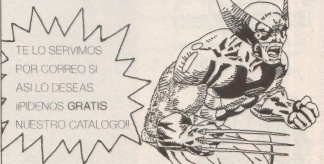


C/GINZO DE LIMA, 32
28029 MADRID
TELF Y FAX: (91) 739 62 71
FRENTE A LA VAGUADA!!



BARRIO DEL
PILAR

- * TODO EL COMIC NACIONAL Y USA
- * COMIC EUROPEO Y EROTICO
- * MANGA, JAPONES Y ANIME
- * ROL NACIONAL Y DE IMPORTACION
- * MAS DE 700 REFERENCIAS DISTINTAS EN FIGURAS DE PLOMO DE LAS MEJORES MARCAS
- * WARGAMES Y TEMATICOS
- * REVISTAS Y FANCINES
- * POSTERS Y MERCHANDISING
- * VIDEOJUEGOS DE SUPER HEROES Y MEGADRIVE!! Y MUCHO MAS...



EL ORÁCULO DE LOS DIOS



Hombre, esto no es un consultorio a lo Carmen Sevilla, pero en rol, como decían nuestros amigos del club Gárgola, se va haciendo lo que se puede. La verdad es que algunas de las dudas planteadas son tan técnicas que nos tenemos que hasta el «staff» creativo de TSR (con San David «Zeb» Cook a la cabeza) y sus colegas de otras editoriales tendrían problemas para responderlas. Pero por nosotros, que no quede...

• Unos amigos y yo tenemos que partir de inmediato hacia un plano llamado Nirvana, y no tenemos ni idea sobre él, salvo algunas referencias encontradas en unos manuscritos que llevan por título *Guía del Dungeon Master*, pero que no dejan nada claro. Hemos oído rumores de que en un reino de un mundo paralelo al nuestro existen unos manuscritos que llevan por título *Manual de los Planos*, y nos gustaría saber si los grandes Dioses de Zinco van a enviarlos a los monjes de nuestro mundo para que faciliten copias a los aventureros.

Pues sí, habéis oído bien, y el *Manual of The Planes* es uno de los muchos escritos que pueden utilizarse con AD&D. Consultado nuestro grimoire acerca de pergaminos por publicar, lamentamos decirte que éste no ha sido favorecido por la Diosa Imprenta. Al menos, en las próximas doce lunas. De momento, unos cuantos tamar'ri babau y dretch se nos han colado en la Morada del Prisma desde el Plano Etéreo, y eso es algo que no nos hace demasiada gracia.

• Oh, gran Oráculo de los Dioses, hace algunas horas, un oscuro mago nos asedió por sorpresa en un valle, el cual su nombre no lo goro recordar. Nosotros, paralizados por el terror, no pudimos más que huir de la furia de los ataques mágicos del Maligno, pero no todos los del grupo corrimos la misma suerte, ya que algunos fueron alcanzados por un delgado rayo de color azul oscuro, convirtiéndose éstos en una masa de polvo amarillento. Aquí está mi pregunta: ¿Hay alguna forma de que el personaje vuelva a la vida sin tener que utilizar el poderoso encantamiento de Deseo, o de lo contrario habrá perdido la vida un valeroso caballero?

Bueno, si en vez de un caballero fuese un dinosaurio, a lo mejor hubiera habido suerte, siempre y cuando en el Medioevo se conocieran las técnicas de manipulación del ADN... Si no hay cadáver lo más entero posible para resucitar, mucho nos tememos que ni el Deseo (y con interrogantes: saludos a Pedro Almodóvar y Poli Cantero), o ya podéis utilizar el polvillo que quedó de él en un reloj de arena...

• Hola, mi juego de rol preferido es el AD&D y tengo una duda al crear un personaje de categoría múltiple: ¿cuáles son las tiradas de salvación para este tipo de personajes? ¿Son las de una categoría de personaje, o son la media de todas las tiradas de salvación de cada una de las categorías de personaje?

A estos tipejos que saben hacer de todo pero no son especialistas en nada, nosotros le aplicamos el «dubio pro reo», es decir: sus tiradas de salvación serán la de la clase de personaje más alta que posea, para que luego no vayan diciendo por ahí que los másters somos todos unos turbios. Claro que el PJ no tiene por qué saber esto... Si se porta mal, siempre se las podemos ajustar a las de la categoría más baja que posea, y que se vaya enterando de lo que vale un peine...

• En la página 11 de la *Guía del Dungeon Master* de AD&D habla de unos deseos, que si tienes 16 en una habilidad, si utilizan un deseo suben a 17. Si tienen 18 o 19 se necesitan

11 deseos para subir 1, y si tienen 20, se necesitan 20 deseos para aumentar 1. ¿Cómo se consiguen estos deseos? Y si son deseos como los de Aladino, ¿por qué los PJ no los usan para subir de golpe de 16 a 20 usando solo un deseo?

¿Era la Guía del Jugador o la del DM? Sea como sea, los deseos a los que te refieres son conjuros de Deseo y Deseo Limitado, aplicados por un mago del nivel correspondiente. La razón de que no se suba «de golpe» es que bastaría que el DM se dejara tirados en su campaña un par de pergaminos con estos hechizos para que los PJ de su campaña se convirtieran en Rambos acorazados. Lo sentimos, pero para subir, hay que sufrir...



Billares SOLER JOCS i COSES

CASA FUNDADA EN 1.904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES,
TEMATICOS, SIMULACION, ROL...**

Gran Via Corts Catalanes, 519
08015 Barcelona
Tel.: 454 67 50
Fax: 453 15 69

PEDRALBES CENTRE
Diagonal, 609 Tienda A-42
08028 Barcelona
Tel.: 419 06 74

+3 EN CARISMA



Fórmula para el hechizo de Reunión Rolera Tumultuosa: apúntese en un pergamino el fin que se desea lograr con tinta roja, y consétese a la luz de la Luna durante tres noches segundas. Cíerrese con lacre sellado con el signo de Nyarlathotep, y envíese por Pony Hobbitt Express a los Sacerdotes de la Letra Impresa. A lo mejor, hasta funciona y todo...

—Hola. Soy un chico en-ganchado al rol desde hace unos años y desearía contactar con chicos/chicas para poder contrastar opiniones y cambiar módulos caseros y demás. Juegos de rol tengo: *Paranola*, *Stombringer* y *Cazafantasmas*, pero también tengo el *Heroquest*, con tres complementos, *Battlemasters* y *Advanced Heroquest*. Complementos de los juegos de rol tengo: *Paranola Aguda* (para el *Paranola*) e *Historias Tenebrosas* (para *Cazafantasmas*) y otros inventados. He inventado un wargame muy pero que muy sencillo de jugar, y muy entretenido, al que os enseñaría a jugar. Por favor, si sois másters de estos juegos o jugadores, o gente a la que le gustaría cartearse sobre rol, simplemente escribid a:

Antonio Betrán Pérez
Muelle Aduana, S/N. Puerto
46024 Valencia

Preferentemente de Valencia, pero también podéis desde Castellón y Benicàssim. Gracias por leer la carta, y escribid.

—Se acaba de crear *Fogall TIR*, un club de rol para JdR por ordenador. Editamos un fanzine mensual, si quieréis más información, escribe a:

José A. Diz
Adelaida Muro 94, 2.º B
15002 A Coruña

Si estás interesado en otro tipo de juegos o/y programas, así como información e utilidades en el mundo del PC, también podemos ayudarte. Todo sobre PC, Amiga y Spectrum.

—Busco gente enrollada por toda España con quien jugar por correo. Si alguien quiere incluirme en su campaña, le estaré muy agradecido. Si no, yo mismo me ofrezco para hacer de máster de *James Bond* o

Ragnarok.
Escribid a:

Carlos
C./ Verderón, 24
San Fernando, Cádiz

PD. — A la redacción de la revista: Tengo que escribir por impresora porque mi caligrafía es tan buena que os daría envidia.

—Varios chicos de Santander estamos buscando gente (chicos y chicas, jugadores o másters o también sin experiencia) interesados en formar un grupo de jugadores de rol. Dirigimos a Rolemaster, AD&D, El Señor de los Anillos y jugamos a casi todo lo que se nos eche.

Si eres de Santander (o afueras) y te interesa pasártelo bien jugando a rol, no dudes en llamar al teléfono 371090 de 14.30 a 15.30 h, cualquier día de la semana. Preguntar por Borja.

Parida de la Redacción:
Academia de mecanografía/caligrafía de **DRAGON Magazine**. Te enseñamos a que tus cartas, módulos, suplementos, exámenes de historia, currículums vitae, cartas a la novia, declaraciones de IVA y otras zarzandajas queden de P*** M****. Usamos impresora láser, chorro de tinta y tinta de calamar. Servicio de bar. Cursos de autoedición mediante QuarkXpress 3.1 (Macintosh) y Pagemaker 4.0 Windows (PC) para fanzineros irreverentes y sin remedio. Despedidas de soltero. Precios algo más que módicos.

Escribir a:
Sr. Tasselhoff
DRAGON Magazine
Descuento a grupos y regalo de cupones de Ahorro del Hogar. Caóticos meapilas de Templos del Mal, abstenerse.

- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
- JUEGOS DE ROL
- TEBEO ANTIGUO
- GRAN STOCK
- SERV. CORREO



COMPRA-VENTA
C/. Portugal, 36
Tel.: 96-592-30-40
ALICANTE

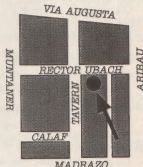


JOCs DE TAULA
D'ORDINADOR
DE ROL
WARGAMES (NOUS I DE
SEGONA MA)
LLIBRES DE VIATGE
MINIATURES I CÒMICS.

ESTEM A RECTOR UBACH, 9 TEL. 200 71 67 08021

BARCELONA

Parada MUNTANER dels FERROCARRILS CATALANS
Autobus 58 i 64 d'ARBAU-VIA AUGUSTA



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero. Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinc, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotaur, Jocs Internacional y Mithri Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubi, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67



EL HERALDO DE LA CORTE



Muchas y buenas noticias se producen a lo largo del mes en todos los puntos de nuestra geografía, tocantes al JdR de nuestros amores. ¿Por qué sois tan egoístas? Compartidlas con nosotros, para que todo el mundo sepa lo guay de vuestro «bisnes» o lo chachi-pilongui que es el club que habéis montado, las jornadas que estáis preparando o las cosas mil que se os ocurren, que sabemos que sois chicos inquietos.

• **A.L.F. Club de Rol**, busca, tras su primer aniversario, ampliar su número de socios/as con edad entre quince y veinte años (no obligatorio). Único requisito: ser de confianza y vivir en Oviedo (y, claro está, querer jugar a rol). Para ser miembro activo del club sólo es necesario abonar 250 pesetas (tras la admisión) como cuota de inscripción (primer mes), y 100 pts de cuota mensual (a partir del segundo mes), que da derecho al uso de: —Local propio, con tres habitaciones, cocina y baño. De uso exclusivo y restringido del club y sus integrantes.

—Amplia ludoteca en la que se incluyen multitud de juegos.

—Biblioteca de documentación con textos nacionales y extranjeros, y hemeroteca con revistas especializadas.

—Colección de cassettes y CD de música contemporánea.

—Juegos de Rol y wargames para PC.

—Recursos suficientes para las siguientes actividades:

• Edición de módulos y juegos de producción propia.

• Edición de revista o fanzine propia.

• Organización de jornadas o campeonatos de rol.

• Creación de escuela de decoración de miniaturas.

• Varias partidas simultáneas y pe-ríodicas.

• Contacto y partidas por correo con otros grupos y clubs de rol.

Para contacto o información, diríjase a:

David Manuel Cabal Inés
C/ Tte. Alfonso Martínez 13, 4.º,

A 33011 Oviedo (Principado de Asturias)

O a los teléfonos:
(98) 529 08 84 (David)
(98) 523 16 67 (Alfredo)

Nota de la Redacción:
Más barato, ni en Andorra. ¿Se aceptan socios de honor?

• Saludos desde La Coruña de parte del club Graal, gente currante donde

la haya. No contentos con tener un club, montar jornadas como las ECXER (Encontros Composteláns de Xogos de Estrategia e Rol) y salir por TVG y todo, los chicos andan dejándose las pestañas en un fanzine, de título Edda, y que pasa por ser de lo mejorcito que hemos visto desde la última ascensión de Lunilar. Relatos, módulos, consejos para juegos y un humor destemillado (muy bueno lo de *El Ser, el Rol y la Nada*: juego de rol en el París existencialista) se dan cita en sus páginas. ¡Demonios del plano etéreo, hasta se parece demasiado a **DRAGON Magazine** y todos los interesados, que envíen un giro postal por 400 monedas a

Alberto Calvo Touriño
C/ Francisco Mariño 14, 4.º, derecha
15004 A Coruña

Recomendación del chef este mes por
Karlos Arguiñano y DRAGON Magazine

• ¿Buscáis un buen club de rol en Madrid? ¡Pues ya lo habéis encontrado! Se trata nada más y nada menos que de *La posada de Alf*. Son pocos, pero inasequibles al desaliento, e invitan a cualquier persona que se una con ellos para que las fuerzas del bien destruyan a las del mal.

Círculo Cultural de la Comunidad de Madrid Ciudad Lineal

Club de Rol «La Posada de Alf»
Avda. del Mediterráneo, 47, 2.º A
28007 Madrid

• Se hace saber a jugadores de toda España de la creación de una liga de *Battletech* por todo el país, llamada *MechCup*. El sistema es por puntuación, en el que se valoran los «mechs» usados y el nivel de cada *Mechwarrior*. También hay un sistema de rangos militares con sus insignias y con condecoraciones por acciones en combate. Gracias a la idea de una de las personas que ya están interesadas en este torneo, PUEDE que también se organice una liga paralela para ver quién tiene la mejor unidad mercenaria, en la que no es tan sólo luchar, sino que hay que encargarse de la burocracia, nuevos empleos y fichar nuevos *mechwarriors* al igual que techs. Pero yo no lo veo tan claro ya que esto necesita un sistema muy complicado y mucho tiempo. Si a alguien le interesa esta liga, que escriba a:

Luis Sánchez Blasco
C/ Dalia, 62
28109 Soto de la Moraleja
Alcobendas - Madrid

• Se atreven con lo que se les ponga por delante, y ni los vampiros ni los aliens pueden con ellos. Nos referimos al club de rol *Savagequesters*, con sede en Barcelona, y que dicen estar preparando para mayo el lanzamiento de algo que, por el momento, no nos pueden contar. Quieren que todos los interesados en rol de la zona y extranjero se pongan en contacto con ellos; y como sabemos que si les publicamos esta reseña se pondrán muy contentos, pues adelante. La dirección es:

Club de Rol Savagequesters
Centro Cívico del Carmel
(Ludoteca Arimel)
C/ Santuarios, 27
08032 Barcelona
Tel. (93) 429 08 09 (preguntar por Quique o Isabel)

Edda

37 x 110, 1993 Publicación GEMAL, Asociación de Juegos de Estrategia y Rol 300 Págs.

¡Especial ECXER III 64 Pág!
Fantasia, Juegos de Estrategia y Rol

Advanced Third Reich:
Todo lo que siempre has querido saber sobre la nueva versión del clásico de Avalon Hill

Relatos
El Planeta
Por Poder...

Sacralia de Emperadores:
Consejos para jugadores de «Empires in Arms» Austria

Cosmic Blood Bowl
Presentación de los equipos de la liga AGB

Mundo de Greyhawk:
Fantaseo tras las Guerras de Greyhawk

Campañas GRAAL 1993-1994

Siva
Crónicas de los héroes Grial

Ranking de Personajes
Grial A.G.B.

Y mucho más...

EL ZOCO DE LANKHMAR



¿Teme usted a la crisis? ¿Le aterrorizan los muy numerosos maravedíes negros, los mercenarios sin trabajo, el canciller real de Impuestos Públicos, el precio de la alfalfa sin plomo? ¡Venga pues a las rebajas de El Tajo Escocés! ¡Quincena loca de ofertas para aventureros de todo tipo y pelaje! ¡Precios sin competencia! Aceptamos todos los pergaminos de crédito. Amplio aparcamiento para carruajes en el propio castillo. ¡Ya es primavera en El Tajo Escocés!

Vendo: *Player's Handbook*, *Dungeon's Master Guide*, *Tome of Magic*, *Complete Wizard's Handbook*, *Waterdeep* (módulo de *Forgotten Realms*), *The Drow of the Underdark* y las dos cajas de *Forgotten Realms City System* y *Campaign Set*, y todo por el ridículo precio de 7.000 pesetitas de nada o a 1.000 pesetas el libro.

Interesados llamar al teléfono (93) 339-25-69

Me urge vender el siguiente material de La llamada de *Cthulhu*:

Libro de Reglas

Módulos num. 103, 105, 106, 107, 109, 11, 114, 116 y el libro *Necronomicón*.

Todo en muy buen estado. Precio a convenir.

Tel (93) 245 94 56. Preguntar por Rafa.

Vendo o cambio el siguiente material de rol:

Rolemaster, Manual de personajes

Rolemaster, Manual de combate

Rolemaster, Manual de sortilegios

Rolemaster Companion I (inglés)

Rolemaster Companion II (inglés)

Módulos de Jc para Señor de los Anillos/*Rolemaster*:

Los Woses del Bosque Oscuro

Las ruinas malditas de los Dunelinos

Rivendel, la casa de Elrond

Las bocas del Entaguas

Los piratas del Pelagir

Los ladrones de Thenbad

Las puertas de Mordor

Los asesinos de Dol Amroth

Pendragón

Stormbringer y su ampliación, *El canto infernal*

Battletech:

Mechwarrior (Juego de Rol)

Battletech

Citytech

El módulo *La zarpa del Zorro*

Juntos o por separado. Precio a convenir.

Buena oferta.

Llamar al (95) 415 13 72. Preguntar por Joaquín.

Vendo caja *Relatos de la Lanza* para *Dragonlance* totalmente nueva, por solo 2.500 pesetas.

Interesados llamar al (93) 219 09 20 preguntando por Jordi.

Vendo las dos colecciones completas de *Zinco* basadas en el juego *AD&D*: *Dragonlance* y *Dragones y Mazmorras*. Son veinticuatro números en total, por 2.500 pesetas. Kobolds, abstenerse.

Alvaro Tato

C/. Rafael Bonilla, 21, 5.º, D

28080 Madrid

Tel (91) 356 50 12

Vendo juegos de rol *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* (reglamento, la guía y la pantalla del máster) y *Runequest* (básico, avanzado, *Dioses de Glorantha*, *Genetela* y *Glorantha*, el mundo y sus habitantes. Todo en perfecto estado y a muy buen precio. Ponte en contacto conmigo.

David Espada García

C/. Enrique Trompeta, 10, 2.º, C

28045 Madrid

Tel (91) 468 08 87

Se venden los juegos de rol *La llamada de Cthulhu* y *La guerra de las Galaxias*, ambos en castellano y en perfecto estado. Precios a convenir. Gente de San Sebastián (Guipúzcoa) o alrededores. Interesados dirigirse a:

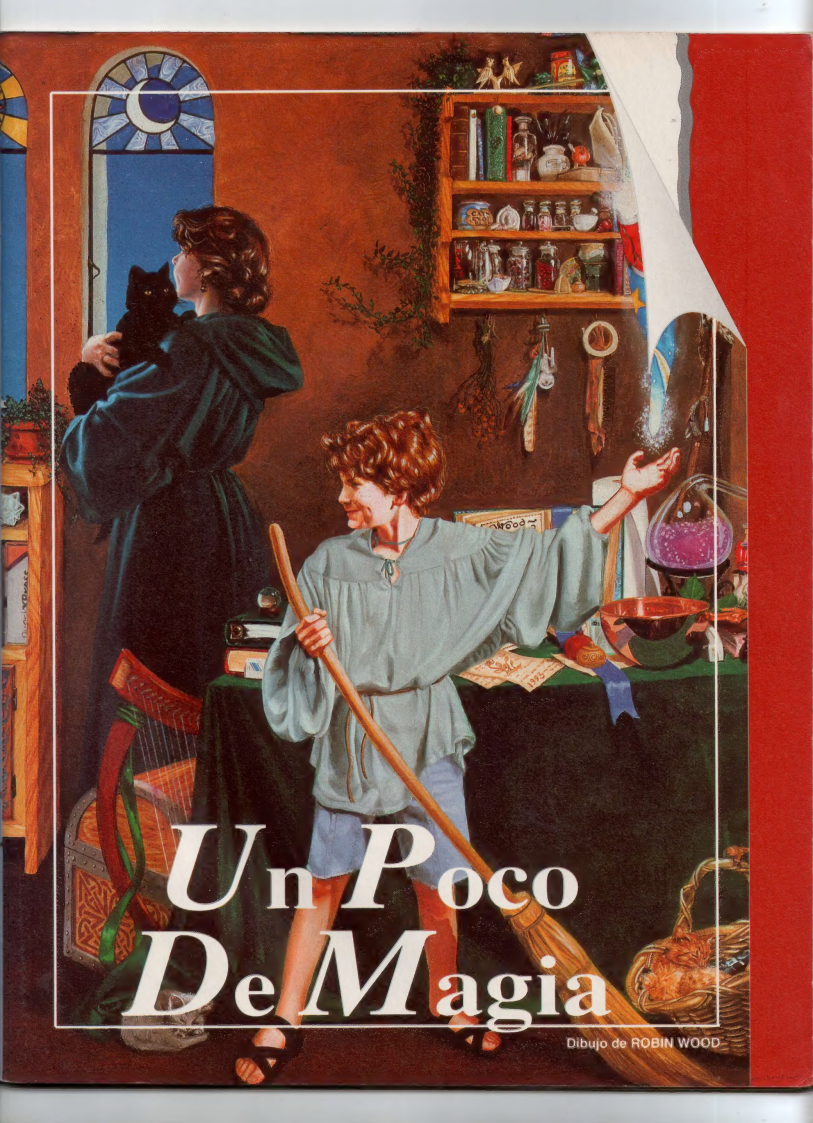
(943) 28 30 36 para la Llamada, preguntando por Iñigo

(943) 29 09 35 para Star Wars, preguntando por Oscar

Se vende la revista de rol trimestral llamada *Apocalipsis*. La hacemos un grupo de chicos de doce a dieciséis años. La revista tiene módulos, nuevos monstruos de *El Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, *Pendragón*, *Aquelarre* y *AD&D*. También hay información de figuras de plomo, ránkling, buzón de sugerencias y secciones para aprender a jugar a rol y comentarios. Interesados escribir a:

Jordi Catá Castillo

C/. Antonio Machado 2, quinto, tercera 17300 Blanes (Girona)

A whimsical illustration of a witch and a boy in a magical kitchen. The witch, on the left, wears a dark green robe and holds a black cat, looking out a window with a crescent moon. The boy, on the right, wears a light blue tunic and holds a long wooden staff, looking up at the witch. The kitchen is filled with various magical items: a shelf with jars and books, a table with a green cloth holding a bowl of red liquid and a basket of bread, and a harp in the background. The scene is set against a warm, brown background with a red wall on the right.

Un Poco De Magia

Dibujo de ROBIN WOOD



EL COLOR DE LA MAGIA

Hechizos especializados para utilizar en D&D™

Por DAN JOYCE
Ilustración de Ken Widing

En el juego D&D™, la vida de un PNJ de bajo nivel capaz de lanzar hechizos puede ser desagradable, brutal y corta... como está a punto de descubrir Unwin el Vidente. Su carrera de villano parece ir por muy buen camino. Ha encantado a seis ogros en otros tantos días, y se ha convertido en la última sensación de los círculos de ladrones de caravanas.

Ahora está sentado jugando a las cartas con sus ogros, recomfortado por la certeza de que la puerta principal de su gran salón está cerrada y atrancada. Su felicidad dura aproximadamente unos dos minutos.

¡CRASH! La cerradura ha quedado destrozada y la puerta gira sobre sus bisagras. Tres humanos entran en la estancia. Los dos que van delante llevan coraza y están armados, y el que les sigue viste una túnica y lleva un sombrero puntiagudo.

¡Aventureros!

Los ogros cogen sus garrotes. Unwin se levanta de un salto, dispersando naipes por todas partes, y empieza a canturrear y mover las manos con obvias intenciones arcanas. Una flecha iridiscente se materializa de repente en el aire y sale disparada hacia los aventureros. Sesos de Mosquito el Héroe recibe el impacto de lleno en el pecho. No parece importarle en lo más mínimo.

«¡Rendios o morid!—grita Unwin—. Hay más flechas en el lugar de donde ha venido ésta.»

«Paparruchas—grüñe Sesos de Mosquito, alzando su lanza—. Ya has disparado tu proyectil. ¡Ahora cómete esto, escoria de nivel uno! ¡Proyectil mágico!—murmura volviéndose hacia Xeno el Encantador—. ¡Y yo que creía que este tipo era realmente duro!»

Sesos de Mosquito arroja su lanza. Unwin recibe el impacto

en el pecho y muere al instante. Sus ogros no tardan en seguir su suerte. La partida ha terminado.

La magia en el D&D no siempre posee la mística que se merece. Es sencilla y funciona, pero sólo existe un número de terminado de hechizos, y los jugadores experimentados pueden reconocerlos al instante. Cuando han visto un *proyectil mágico*, ya los han visto todos. Cuando saben de lo que es capaz de hacer un hechicero, ya saben de lo que son capaces de hacer todos los hechiceros. El resultado es que quienes emplean la magia dejan de ser hombres envueltos en el misterio, y se convierten meramente en baterías de artillería pesada con un sombrero puntiagudo encima.

La situación resulta aún peor en los niveles inferiores, donde hay menos opciones. El hechicero medio del primer nivel es un «productor de somniferos» ambulante. A los jugadores les resulta sencillamente imposible respetar a esos personajes... a menos que consigas recrear una sensación de misterio y un mundo en el que cada hechicero pueda hacer algo distinto.

Esto quizás empiece a parecer como un argumento en favor de crear listas de conjuros distintos para cada hechicero. No lo es... del todo. Los hechizos de D&D existentes en el *Tomo de Magia* cubren la gran mayoría de efectos mágicos, y lo habitual es que los «nuevos» hechizos se reduzcan a ser meras variaciones menores sobre hechizos antiguos. *Barrera electromagnética* de *Bardolf* suena a nuevo, pero si mide 6 metros por 20, evita el paso de criaturas con una tirada de puntos para impactar inferior a cuatro y causa entre 1 y 6 puntos de daño a todas las demás, entonces no resulta muy distinta al *muro de fuego* o el *muro de hielo*; o por lo menos no lo es en términos de mec-

nica del juego. ¡Pero en términos de atmósfera de juego (de cómo es percibido éste por los jugadores) puede ser muy distinta!

La clave para crear centenares de hechizos nuevos que pueden adaptarse a cualquier clase de mago es muy sencilla: basta con hacer cambios «cosméticos» en los hechizos ya existentes. Describe los hechizos de una manera distinta. El *proyectil mágico* no tiene por qué ser una flecha iridiscente: puede ser un puño telequínético, un chorro de llamas o un alfiler de acero clavado en un muñequito vudú.

La mecánica del juego sigue siendo la misma, y lo único que cambia es la manera en que se provocan esos efectos. En consecuencia, una variante del *proyectil mágico* seguirá causando de 2 a 7 puntos de daño, con un alcance de cincuenta metros y una duración de un round. Un hechizo de *escudo* sigue concediendo una tirada de salvación. En cuanto al resto, utiliza tu imaginación. Maximus el Negro quizá lance su *proyectil mágico* encantando momentáneamente su daga y moviéndola luego ante un enemigo alejado de él. Una herida que causa de 2 a 7 puntos de daño aparecerá en el cuerpo del enemigo. «Reflejando» el movimiento que Maximus ha hecho con la daga.

Cuando alteres la definición de cómo funcionan los hechizos, quizá necesites hacer algunos cambios menores adicionales en beneficio de la consistencia. Por ejemplo, Maximus el Negro siempre necesitará una daga o algún otro utensilio afilado con el que lanzar su versión del *proyectil mágico*. Ese tipo de cambios tienen que ser cuidadosamente meditados por el DM y no deberían afectar de una manera excesiva al poder global del hechizo.

La gran ventaja de este método es que no existe ningún peligro de trastornar el equilibrio del juego. Todos los efectos de los hechizos ya han sido puestos a prueba y utilizados ampliamente en el juego. Alterar la definición de las causas es, meramente, añadir color, individualidad y atmósfera.

Los hechizos también pueden ser alterados y definidos de tal forma que encajen con la concepción global del personaje. Tomemos como ejemplo a Ilfrith la Reina del Hielo, una PNJ hechicera del nivel 5, que vive en las «Llanuras Desoladas del Norte», una campaña del DM. En circunstancias normales Ilfrith no podría utilizar ninguna clase de «magia del hielo» a menos que hubiera llegado al nivel 7 (muro de hielo), pero si sus hechizos son descritos de una manera distinta, se convierte en una auténtica Señora de la Magia del Hielo.

A continuación se ofrece la lista de hechizos de Ilfrith con una pequeña descripción de cada

uno. A menos que se diga lo contrario, todos los efectos siguen siendo los mismos que en el hechizo original (daño, alcance, duración, tirada de salvación, etcétera)

Primer nivel

Proyectil mágico. Ilfrith materializa un carámbano en el aire y lo lanza.

Escudo. Su piel adquiere el color blancoazulado típico de un glaciar. Un calor intenso, como el de un hechizo basado en el fuego, una hoguera o un homo que se encuentren dentro de un radio de treinta metros, anulan el hechizo.

Segundo nivel

Llamada. Ilfrith congela cualquier cerradura o barra que haya en la puerta afectada, con el resultado de que ésta se vuelve muy frágil y se hace añicos al primer uso de la fuerza que se haga contra ella.

Red. En vez de hebras pegajosas, una capa de hielo se forma sobre toda la zona afectada dejando inmovilizado a cuanto haya en ella. El hielo puede ser roto físicamente o derretido mediante fuego (en ese último caso, 1 a 6 puntos de daño para cualquier personaje que haya estado en contacto con las llamas).

Tercer nivel

Bola de fuego. Ilfrith crea una zona de frío muy intenso (invierno Fimbul) en un área correspondiente al área de efecto estándar de una bola de fuego. La duración es de un round.

Si se retrocede de los efectos a la causa, descubrirás que los hechizos estándar del D&D pueden ser transformados de una manera casi infinita. Todo vale mientras no se aumente el poder de un hechizo, y en caso de necesidad, incluso se puede llegar a cambiar el nombre del hechizo. El D&D gira alrededor de la imaginación. Utilízala, y obtén magia mística de ella. (Lee el surtido de PNJs sugeridos al final de este artículo para obtener más ideas.)

La importancia de la atmósfera

Sigamos con la acción del escenario con el que habíamos empezado. Después de que los ogros hayan sido despachados, un aventurero solitario vuelve al pueblo. Cuando llega a la Taberna del Goblín Destripado, nuestro chamuscado aventurero empieza a maldecir a su peder-nal y su yesca. Xeno el Encantador ha tenido un día muy duro en el dungeon. Gracias a él, media docena de ogros, un hechicero, dos amigos íntimos y una habitación llena de mobiliario muy caro se han convertido en montones de ceniza caliente; pero producir cien metros cúbicos de la-

ma al rojo blanco es algo que deja agotado a cualquiera, y ahora desea relajarse un rato con el humo aromático del tabaco. Por desgracia, no consigue obtener la chispa que necesita para encender su pipa.

La magia es temible y poderosa, y por lo tanto es de suponer que incluso el arrojar un hechizo de primer nivel exige un considerable esfuerzo físico o mental. Nadie debería ser capaz de seguir arrojando bolas de fuego sin parar e indefinidamente.

El problema surge en el extremo inferior de la escala mágica. No existen hechizos menos poderosos que los del primer nivel: no hay «truquitos de prestidigitación» menores ni cantinelas arcanas más insignificantes. Un hechicero quizá sea capaz de volar y de volverse invisible, pero sigue teniendo que prepararse el desayuno.

Xeno el Encantador puede crear una bola de fuego haciendo unos pases con los brazos, pero no puede encender su pipa chasqueando los dedos.

Los hechiceros tienen que resultar un poquito más impresionantes. En ciertos aspectos, son simples seres humanos incluso un nigromante tiene que utilizar el armario para cambiarse de ropa, pero también son una especie distinta. Un mago que se rebaja hasta niveles plebeyos causa un gran daño a su imagen, y esa ilusión de poder es uno de los mayores recursos con los que cuenta. Para mantener esta imagen, el hechicero debería ser capaz de hacer cosas corrientes de una manera extraordinaria. Xeno debería ser capaz de encender su pipa sin ningún problema... ¡Zas, y encendida! Ah, y probablemente también debería ser capaz de cocer un par de huevos sin necesidad de hoguera.

No te excedas. Una buena regla de control práctico es la de permitir que los conjuradores hagan mágicamente sólo aquello que ya son capaces de hacer utilizando métodos no mágicos. La idea es mejorar y realzar la atmósfera del juego, no el poder del hechicero. No se debería permitir ningún efecto que rozara la potencia de un hechizo, ni aunque éste sólo fuese de primer nivel.

Para evitar que los jugadores hagan «cualquier cosa» mediante esos poderes subsidiarios, y también en beneficio de la consistencia, todos los efectos mágicos deberían reflejar los conjuros que el usuario de la magia ya conoce. Xeno, incinerador sin rival, puede prescindir del pedernal y la yesca para encender su pipa. Corvus el Conjurador (cuyo arsenal de hechizos incluye *levitación*, *disco volante* y su versión particular del *proyectil mágico*, *puño telequínético*) puede bajar las cartas mediante la psicoquinesis. Ojo, y no entramos en el espinoso tema de los poderes psiónicos. Maximus el Negro, quien conoce el

hechizo mortal, puede matar animalitos inofensivos, como por ejemplo ratones, meramente acariaciéndolos (las moscas y los mosquitos nunca son una molestia para él, ya que mueren apenas rozan su piel).

Vale la pena repetir una vez más que el objetivo de todos estos efectos es única y exclusivamente el dar más atmósfera al juego, y que no deberían poder utilizarse en combate. Tantalus el Fascinador (quien conoce el conjuro del *encantar personas*) probablemente puede conseguir muy barato un caballo nuevo, pero si es atacado repentinamente en un callejón tenebroso y no puede escapar de su asaltante tendrá que recurrir a su daga. La aureola sobrenatural siempre resulta muy útil, pero no equivale a una armadura.

Las secciones siguientes describen a unos cuantos PNJs y su lista de hechizos especiales. Sólo se tratan los aspectos mágicos de los PNJs, y los DMs tienen una libertad total a la hora de desarrollar las personalidades, historia y motivaciones de estos PNJs. Los nombres alternativos de los hechizos aparecen entre paréntesis aunque, salvo que se diga lo contrario, los efectos son los mismos que los del hechizo original.

Colmillo Terrible

Colmillo Terrible es una goblin de nivel 3 capaz de utilizar magia, chamán de una pequeña tribu que emplea arañas de varios tamaños como centinelas, monturas y animales totémicos. Todos sus hechizos están relacionados con las arañas.

Primer nivel

Escudo (Quitina). Mientras dure el hechizo, la piel de Colmillo Terrible se convierte en una dura capa de quitina articulada que le proporciona un aspecto arácnido.

Sueño (Mordedura de araña). Alcance: Cero. Duración: Especial. Colmillo Terrible puede inyectar un veneno que provoca sueño mediante sus mordiscos. Esto requiere una tirada para impactar en combate. Puede dejar dormidas a 2d8 criaturas durante un mínimo de 4 y un máximo de 16 turnos (determina la duración en secreto cuando se arroje el hechizo). Cualquier criatura mordida que tenga más de 4+1 dg, o una tirada de impacto superior al veneno que le quede a Colmillo Terrible según se determine en la tirada correspondiente, no será afectada (pero aun así la hechicera continúa perdiendo el valor de veneno relevante para el ataque). Cualquier veneno no utilizado desaparece cuando la hechicera se queda dormida o pierde el conocimiento. La mordedura de Colmillo Terrible no causa ningún daño físico. La víctima de este hechizo queda

afectada al igual que en la versión estándar del hechizo: dormirá entre 4 y 16 turnos, sin tirada de salvación posible.

Segundo nivel

Red. Hechizo estándar.

Espino Negro

Espino Negro es un elfo de nivel 5 cuyos hechizos están unidos a la tierra, las plantas y su habilidad natural con el arco. Casi nunca sale del bosque, ya que dentro de él resulta altamente efectivo.

Primer nivel

Proyectil mágico (Flechazo). Este hechizo encanta una flecha corriente que después debe ser disparada dentro de un round. La flecha acierta automáticamente en el blanco. El alcance y el daño son los del hechizo, no los de la flecha normal.

Ventrilquismo (Hojas que susurran). El hechizo de Espino Negro es una versión invertida del original. Debe ser arrojado sobre una planta o sobre un árbol. Si la planta o el árbol hechizados se encuentran dentro de un radio de veinte metros de Espino Negro, éste puede oír cualquier sonido que se produzca en sus alrededores con tanta claridad como si estuviera allí.

Segundo nivel

Invisibilidad (Camuflaje). La piel y la ropa de Espino Negro adquieren el mismo color que el fondo ante el que se encuentra. En un entorno de vegetación densa, este hechizo funciona como un hechizo de invisibilidad normal. En zonas donde falte esa cobertura, Espino Negro sólo puede tener la seguridad de que es invisible si permanece inmóvil, y cualquier movimiento repentino delatará su presencia.

Red (Atrapar personas). El efecto es causado por árboles, arbustos, raíces, lianas e incluso hierba, que se enroscan alrededor de la víctima. El hechizo debe ser lanzado en una zona donde exista ese tipo de vegetación.

Tercer nivel

Golpe de rayo (Buscacorazones). Este hechizo sólo afecta a un objetivo. Se arroja mediante una flecha, que debe ser disparada con un arco dentro de un turno. La flecha acierta infaliblemente cualquier blanco que se halle dentro de su alcance (cincuenta metros). Los puntos de daño son 1d6 por nivel del lanzador: la tirada de salvación reduce el daño a la mitad. La flecha encendida siempre acierta a punto vital.

Imran

Imran, hechicero de nivel 7, pertenece a la

Orden de la Llama Secreta, un grupo de magos especializados en la piromancia, adivinación mediante el fuego.

Primer nivel

Oscuridad (Pantalla de humo). Se trata de una versión invertida del hechizo de primer nivel *luz*. La pantalla de humo debe ser invocada en la proximidad del fuego, y no puede ser lanzada sobre una criatura. Hace que un humo impenetrable surja de la llama, y el efecto persiste hasta que finaliza el hechizo.

Sueño (Sobocación). Alcance: 5 metros. El hechizo debe ser arrojado en la proximidad del fuego, y hace que un humo verde traslúcido brote de las llamas. Todos los que inhalen el humo (salvo quien ha lanzado el hechizo) sufrirán los efectos habituales en un hechizo de sueño. Obsérvese lo reducido del alcance.

Proyectil mágico (Dedo-de-fuego). Un chorro de llamas brota de las puntas de los dedos de Imran con los efectos habituales. Los objetos altamente inflamables se incendiarán si sufren un impacto directo.

Segundo nivel

Luz continua (Llama eterna). Alcance: Cero. Cuando es invocado sobre cualquier objeto inanimado, este hechizo crea una pequeña llama que desprende tanto calor como una antorcha, pero que posee la brillantez de un hechizo de *luz continua*. La llama eterna no consumirá el objeto sobre el que se ha lanzado el hechizo, pero incendiará cualquier otra cosa que toque, al igual que ocurriría con una llama normal. El hechizo *llama eterna* sólo puede ser extinguido mediante la inmersión de la llama en agua o por métodos mágicos, pero cualquier incendio iniciado por la llama del hechizo puede ser extinguido mediante los métodos normales. Este hechizo no puede ser arrojado sobre una criatura viva.

Imagen espejo (Sombras de humo). Un hechizo rodea de humo semioptico a Imran en un radio de quince metros, dentro de cual aparecen de dos a cinco imágenes impalpables suyas. Las imágenes no pueden distinguirse de Imran e imitan todos sus movimientos. Imran puede ver a través del humo con toda normalidad.

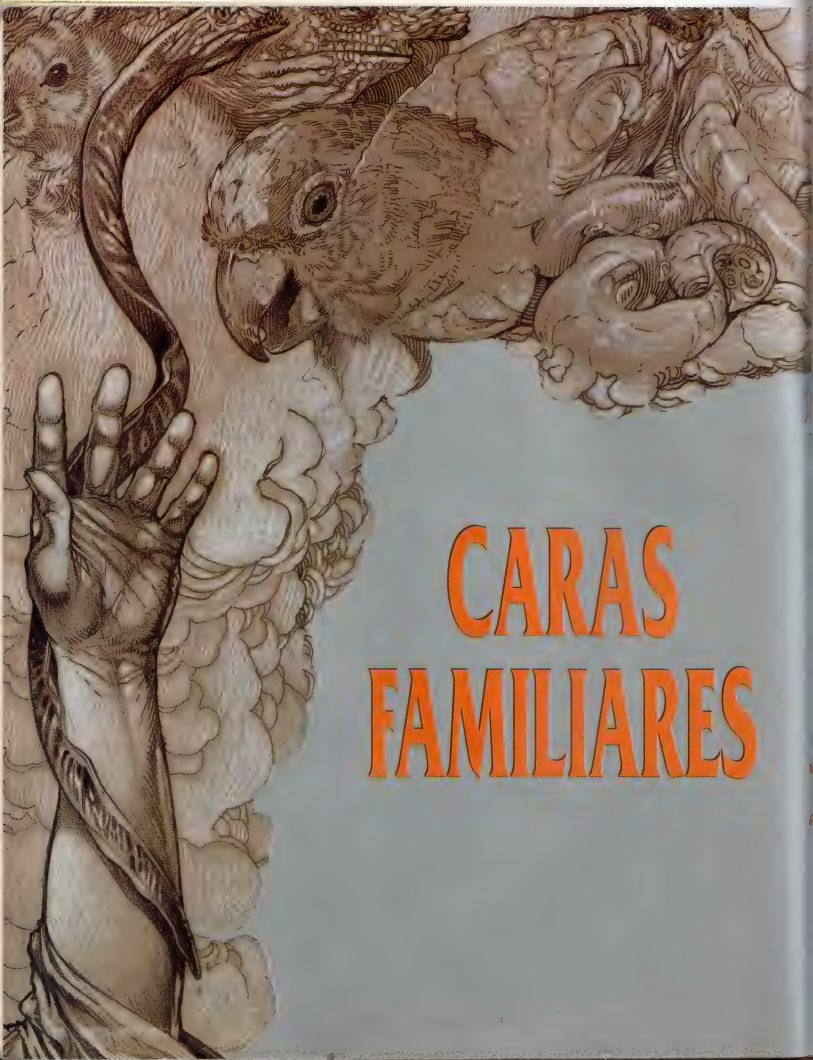
Tercer nivel

Clarividencia (Contemplación del fuego). Para arrojar este hechizo, Imran debe mantener la mirada en una llama de la clase que sea.

Bola de fuego. Hechizo estándar.

Cuarto nivel

Muro de fuego. Hechizo estándar.



CARAS FAMILIARES



El mejor amigo de un hechicero en el AD&D™ puede sorprender a más de uno.

Por DAVID HOWERY

Ilustración de Mark Nelson

En la segunda edición del Juego AD&D™, el hechizo Encontrar Familiar está ampliamente descrito en el Manual del Jugador, pero la gama de familiares disponible se limita a seis criaturas de pequeño tamaño. El *Compendio de Monstruos* (y el *Monstruos Manual* en el AD&D Primera Versión) contienen numerosos animales de pequeño tamaño que pueden servir igualmente bien como familiares. El AD&D mejora y se hace más atractivo cuanto más variedad haya, y la lista de familiares puede ser considerablemente alargada: este artículo presenta nuevas tablas de familiares para los PJs y los PNJs hechiceros. También proporciona nuevas tablas con las que se pueden obtener familiares para varios tipos de magos no humanos.

Cada familiar está unido a su mago, como se observa en la descripción del hechizo. Cada vez que se quiera arrojar un hechizo de Encontrar Familiar, deberá hacerse una tirada con 1d20 para determinar si hay un familiar disponible. Sólo hay un familiar dentro del radio de alcance del conjuro si el resultado obtenido es de 1 a 15.

Si hay un familiar disponible, tira 1d100 para averiguar el tipo de familiar disponible y consulta a continuación la *Tabla 1*.

La gran mayoría de criaturas relacionadas en el artículo son descritas en el *Monstruos Manual* (MM) o en el *Compendio de Monstruos* (CM, con el número del apéndice indicado). Los que estén marcados con un asterisco (*) tienen las características habituales de CA 7, 2-4 pg + 1 pg por nivel del mago y Daño 0. Algunos animales incluyen una variedad de especies separadas con estadísticas de juego similares, listadas por el nombre de la criatura en cuestión. En esos casos, el DM puede utilizar libremente cualquiera de las alternativas para dar más color y variedad a la campaña. Si el resultado no encaja bien en el módulo del DM por razón del clima, el entorno o las preferencias del DM, vuelve a tirar.

Algunos humanoides pueden invocar hechizos y tener acceso al conjuro de Encontrar Familiar a través de ellos, pero nunca deberían obtener la variedad de criaturas inocuas disponibles para los magos PJs. Un humanoide necesita un familiar que impresione a sus congéneres: los gatos y los cuervos serían devorados, por ejemplo. La *Tabla 2* ofrece varias criaturas bastante desagradables de pequeño tamaño, que pueden servir como familiares de un humanoide.

La ecología de los mundos subterráneos limita la gama de criaturas de las que

pueden disponer los magos que viven en ellos. La *Tabla 3* proporciona una lista de criaturas del infrasuero adecuadas, algunas de las cuales son descritas en listas anteriores.

Algunos elfos marinos y otros pueblos acuáticos pueden convertirse en magos. La *Tabla 4* ofrece una lista de criaturas que pueden ser utilizadas como familiares por estos magos. Todas las criaturas subacuáticas pueden captar movimientos y presencias en el agua a su alrededor, gracias a los órganos sensoriales que hay en su piel. Pueden detectar las patadas, el nadar, el debatirse y las explosiones incluso si no son capaces de verlas, y tienen un oído muy agudo.

Si el poder de los magos aumenta con el paso del tiempo, es posible que sobrevivan a sus familiares e invoken a otros. Cuando invocan a su segundo familiar, los magos ya son más poderosos que antes, por lo que a veces pueden obtener los servicios de un familiar especial. Los familiares especiales son criaturas inteligentes con una baja resistencia a la magia, que sólo sirven a magos del nivel 10 o superior. Si la tirada indica que hay disponible un familiar, el mago tiene una posibilidad de invocar a un familiar igual a su nivel (mínimo nivel 10). De lo contrario, hay que tirar de la manera normal utilizando la *Tabla 1*. El tipo de familiares especiales obtenido depende del alineamiento del mago:

CB: Faerie dragón, joven (MM; CM 3)
NB: Pseudodragón (MM; CM 1)
LB: Pixie (MM; CM 1)
LN: Trasgo, 1 DG (MM; CM 2)
N: Duende, gárgola (MC 5)
CN: Sprite (MM; CM 5)
LM: Demonio (MM; CM 1)
NM: Jermaline (MM; MC 2)
CM: Quasit (MM; CM 2)

Todos los familiares especiales imparten los siguientes poderes extra a sus magos, siempre que el mago y el familiar se encuentren a menos de un kilómetro y medio de distancia el uno del otro:

* El mago será capaz de arrojar los hechizos correspondientes a un nivel superior al suyo.

* El familiar tiene una conexión telepática con su mago, cuyos sentidos se ven agudizados hasta el mismo nivel que los de su familiar.

* El mago obtiene una resistencia a la magia igual a la de su familiar (suponiendo que éste la tenga).

Si un familiar especial muere, el mago pierde cuatro niveles y un punto de Constitución. Invocar a un familiar especial exige que quien ha arrojado el hechizo otorgue voluntariamente una parte de su energía vital al familiar, por lo que cuando se pierden esos niveles, el hechizo de Restauración no tiene ningún efecto sobre el mago.

Tabla 1: Familiares

1 d100 Resultado (consultar): beneficios para el hechicero; rasgos comunes

Antifijos y reptiles

1. **Rana toro** (*): gran ángulo de visión; agresiva, gran apetito, no soporta el calor o el frío extremados, debe mantenerse húmeda.

2. **Camaleón** (*): movimiento independiente de los ojos; lento, poco activo, camuflaje mediante cambio de coloración, cola prensil, lengua larga y musculosa.

3. **Compsognathus** (CM 3, «Dinosaurio»): visión muy aguda; siempre alerta, activo, las presas de pequeño tamaño le distraen con facilidad.

4. **Euparkeria** (CM 3, «Dinosaurio»): visión muy aguda; activo, siempre está buscando presas de pequeño tamaño.

5. **Iguana** (*): sentido del olfato muy agudo, poco activa, vegetariana, no soporta el calor o el frío extremados.

6. **Serpiente común** (*): sentido del olfato muy agudo; silenciosa, tímida, caza presas de pequeño tamaño.

7. **Sapo** (*): gran ángulo de visión; perezoso, lento, debe mantenerse húmedo, no soporta el calor o el frío extremados.

Aves

8-12. **Cuervo** (MM, «Ave»): vista muy aguda; mente muy literal que no capta las sutilezas, se le puede enseñar a hablar, oclia a los bñhos, los objetos brillantes le distraen con gran facilidad.

13-15. **Gavián** (MM, «Ave»): vista muy aguda a larga distancia; siempre alerta, feroz, agresivo, los animales terrestres de pequeño tamaño le distraen con facilidad.

16-18. **Halcón** (MM, «Ave»): vista muy aguda a larga distancia; muy despierto y vivaz, fácil de adiestrar, vuelo muy veloz, defiende con gran ferocidad a su amo, los roedores y las aves de pequeño tamaño le distraen con facilidad.

19-21. **Búho** (MM, «Ave»): visión nocturna muy aguda, sentido del oído muy fino; vuela en silencio, nocturno, sabio e impenetrable, defiende con gran ferocidad a su amo.

22-23. **Loro** (*): vista muy aguda, inteligente, amistoso, se le puede enseñar a hablar, muy diestro con las garras, vegetariano.

24-25. **Rhea** (MM, «Ave»): vista muy aguda; tímida, vegetariana, incapaz de volar, prefiere vivir en grupos.

Mamíferos

26-27. **Armadillo** (*): sentido del olfato muy agudo; insectívoro, cavador, siempre está buscando comida, prefiere escapar del peligro.

28-30. **Tejón** (CM2): sentido de la vista y del olfato muy agudos; carnívoro, cavador, agresivo, se irrita con facilidad, valeroso.

31-33. **Murciélago**, común (MM) (marrón, pipistrello, de la fruta, pescador): el «radar» de localización por eco le permite desplazarse en la oscuridad absoluta (para poder hacer lo mismo el hechicero debe silbar suavemente); so-

lido, nocturno, insectívoro, muy esquivo.

34-40. **Gato**, doméstico (MM, «felino, pequeño»): visión nocturna muy aguda, sentido del olfato y del oído muy agudos; juguetón, silencioso, curioso, lánguido, feroz cuando se ve acorralado, las criaturas pequeñas en movimiento le distraen con facilidad, ágil, fácil de adiestrar.

41-42. **Gato**, salvaje (MM, «felino, pequeño») (margay, ocelote, gato montés, lince): visión nocturna muy aguda, sentido del olfato y del oído muy finos; igual que para el gato doméstico, pero mucho más receloso y menos sociable.

43-44. **Gamo**, ratón (*): sentidos de la vista, el oído y el olfato muy agudos; tímidos, veloces, muy astutizados, viven en los trópicos.

45-50. **Perrito**, salvaje (MM) (perrito de las praderas, coyote, dingo, dhole): sentidos de la vista y del olfato muy agudos; muy sociable, leal, fácil de adiestrar, muy alerta y despierto, tendencia a ladrar cuando hay peligro.

51-55. **Hurón** (MM, «mamífero, pequeño»): sentidos del olfato y el oído muy agudos; intensamente curioso, siempre está en movimiento, se distrae con facilidad, se cansa enseñando.

56-58. **Zorro** (MM, «mamífero, pequeño») (rojo, gris, kit, plateado, ártico): sentidos del olfato y del oído muy agudos; cauteloso, astuto, silencioso, oportunista.

59-60. **Chacal** (MM, «mamífero»): sentidos del olfato y el oído muy agudos; cauteloso, tímido, oportunista, leal, no es tan cobarde como se cree comúnmente.

61-65. **Mono** (MM, «mamífero, pequeño») (capuchino, araña, macaco, aullador): oído muy agudo; curioso, juguetón, codicioso, propensión a las rabietas, inteligente, fácil de adiestrar, patas muy diestras, algunos tienen colas prensiles, arbóreos.

66-70. **Zarigüeya** (*): olfato muy agudo; nocturno, muy poco activa durante el día, omnívora, arborea, caza serpientes venenosas.

71-75. **Nutria** (MM, «mamífero, pequeño»): sentidos del olfato y la vista muy agudos; muy juguetona, sociable, acuática, carnívora, se distrae con mucha facilidad.

76-80. **Conejo** (MM, «mamífero, pequeño»): sentidos de la vista y el oído muy agudos; astutizado, veloz, alerta, prolífico, algunos son sociables, algunos caván madrigueras.

81-85. **Mapache** (MM, «mamífero, pequeño»): sentidos del olfato y el oído muy agudos; adaptable, oportunista, patas muy diestras, muy juguetón, curioso, sociable, fácil de adiestrar.

86-90. **Rata**, bosque (MM): sentidos del oído y del olfato muy agudos; curiosa, muy activa, colecciona objetos brillantes, nocturna.

91-95. **Mofeta** (MM, «mamífero»): olfato muy agudo; segura de sí misma, tranquila, pacífica, movimientos lentos, limpia cuando no está «rociando» a algún enemigo.

96-100. **Ardilla** (MM, «mamífero, pequeño»): sentidos de la vista y del oído muy agudos; muy activa, se irrita con facilidad, ruidosa, arborea, curiosa.

Tabla 2: Familiares de magos humanoides

1d10 Resultado (consultar): beneficios para el mago; rasgos y costumbres comunes

1. **Murciélagos**, vampiro: radar de localización por eco para desplazarse en la oscuridad absoluta (para hacer lo mismo el mago debe silbar suavemente); se alimenta de sangre, portador de enfermedades.
2. **Gavilán rojo** (MM, «Ave»): visión a larga distancia muy aguda, agresivo, difícil de adiestrar, rapaz.
3. **Cienpiés**, gigante (MM): moverse en silencio 90%; sin cerebro, enorme apetito, venenoso, prefiere la oscuridad.
4. **Rata**, común: sentidos del olfato y del oído muy agudos; adaptable, oportunista, omnívora,

portadora de enfermedades, agresiva.

5. **Rata**, gigante (MM): sentidos del olfato y del oído muy agudos; igual que en la rata común, pero mucho más agresiva.

6. **Escorpión**, gigante (MM): moverse en silencio 90%; astuto, venenoso, agresivo.

7. **Araña**, gigante: moverse en silencio 90%; astuta, venenosa, agresiva.

8. **Estirge**: infravisión y sentido del olfato muy agudos; muy agresiva, se alimenta de sangre, portadora de enfermedades.

9. **Bultre** (MM, «Ave»): visión a larga distancia muy aguda, oportunista, cauteloso, se alimenta de carroña, aspecto muy feo.

10. **Comadreja** (MM, «Mamífero»): sentidos del olfato y del oído muy agudos; agresiva, pésimo temperamento, irritable, maloliente, feroz, muy activa; asesina voraz.

Tabla 3: Familiares para magos del Infraoscuro

1d10 Resultado (consultar): beneficios para el mago; rasgos y costumbres comunes

- 1-2. **Murciélagos**, común (MM) (marrón, pipistrela, de la fruta, pescador): el «radar» de localización por eco le permite desplazarse en la oscuridad absoluta (para hacer lo mismo el mago debe silbar suavemente); sociable, nocturno, insectívoro, muy esquivo.
3. **Escarabajo**, de fuego (MM): sentido del olfato muy agudo; agresivo, nocturno.
4. **Burbur** (CM3): visión nocturna muy aguda; dócil, silencioso.
5. **Cienpiés**, enorme (MM): moverse en silencio 90%; sin cerebro, enorme apetito, venenoso, prefiere la oscuridad.
6. **Lagarto**, pequeño*: puede trepar paredes al 90%; tendencia a permanecer inmóvil con intervalos repentinos de desplazamientos a gran velocidad, se alimenta de insectos y orugas, solitario.
7. **Micónido** (MM, 1 HD): sentido del olfato muy agudo; pasivo, no violento, silencioso.
8. **Rata**, gigante (MM): sentidos del olfato y el oído muy agudos; lo mismo que la rata común, pero mucho más agresiva.
9. **Araña**, gigante (MM): moverse en silencio 90%; astuta, venenosa, agresiva.
10. **Estirge** (MM): infravisión y sentido del olfato muy agudos; muy agresiva, se alimenta de sangre, portadora de enfermedades.

Tabla 4: Familiares para magos marinos

1d8 Resultado (consultar): beneficios para el mago; rasgos y costumbres comunes

1. **Barracuda** (MM, «Pez», 1 Dg): gran ángulo de visión muy aguda; veloz, agresiva, salvaje.
2. **Anguila**, vegetación (MM, «Pez»): gran ángulo de visión; venenosa, poco activa, prefiere mantenerse camuflada.
- 3-4. **Pez**, pequeño* (pez loro, bacalao, caballa): gran ángulo de visión; cauteloso, curioso, tendencia a huir.
5. **Langosta***: gran ángulo de visión; siempre alerta, puede retroceder muy deprisa y puede sostener objetos de pequeño tamaño con las pinzas.
6. **Pulpo**, pequeño*: gran ángulo de visión; relativamente inteligente, considerable capacidad de manipulación de objetos con los tentáculos, carnívoro, dispara nube de tinta.
7. **Caballito de mar** (MM, «Pez»): gran ángulo de visión; siempre alerta, tímido, ágil, inteligente.
8. **Mantarraya** (MM, «Pez»): gran ángulo de visión; poco activa, venenosa, irritable.

LA LLAVE DE LO DESCONOCIDO

Catorce llaves para la aventura
por JOHNATHAN M. RICHARDS



No todos los tesoros mágicos son tan aparatosos como una espada vortal o un bastón de mago. Algunos de los artículos mágicos más interesantes y útiles son objetos corrientes que han sido dotados de poderes extraños y maravillosos. En este artículo os presentamos catorce llaves mágicas, cada una de las cuales tiene el tamaño aproximado de la palma de tu mano. Sus poderes varían, pero siempre son utilizadas de una de las dos maneras siguientes: o se llevan colgando del cuello con una cadenita, o se sostienen en la mano y se las hace girar como si hubieran sido introducidas dentro de una cerradura invisible. Lo habitual es que las llaves se encuentren por separado, pero puede darse la casualidad de que un aventurero afortunado encuentre varias llaves distintas juntas en un llavero. A menos que se especifique lo contrario, las llaves mágicas pueden ser utilizadas por cualquier clase de personaje.

Después de la descripción de cada llave se da su valor en puntos de experiencia, pero hay que recordar que el simple uso de estos (o de cualquier otra clase de) objetos mágicos no hace que el personaje adquiera automáticamente esos puntos de experiencia: los premios por puntos de experiencia listados sólo son obtenidos por los personajes que crean esos objetos. El proceso de creación de cada llave queda confiado a la investigación del personaje jugador (PJ) y a la discreción del Dungeon Master (DM).

Llave de pesquisa

Esta llave se utiliza para «abrir» la resistencia de una persona que se está resistiendo a un interrogatorio, y obliga al sujeto a responder sin mentir a tres preguntas. Se utiliza rozando la frente del sujeto con ella y dando un cuarto de vuelta a la llave hacia la derecha. El sujeto no tiene por qué estar dispuesto a someterse de buena gana al interrogatorio, pero debe ser incapaz de evitar el contacto de la llave (ha de estar atado o restringido físicamente de alguna manera por sus interrogadores, ya que la llave no puede usarse durante la confusión de una pelea). No se permite tirada de salvación, y el sujeto debe responder sin mentir a las tres preguntas siguientes que se le hagan. La llave sólo puede ser utilizada una vez al día, y afectará a un sujeto dado sólo una vez. Obsérvese que la llave no proporciona traducción o comprensión si el sujeto responde usando un lenguaje extraño o dando una respuesta que resulta ininteligible para quienes le interrogan. Todas las autoridades y agentes de la ley —como alguaciles, magistrados y jueces—, valoran muchísimo estas llaves.

PE: 500

Llave de mapa

Una llave de mapa puede ser utilizada para obtener información de un mapa. La llave debe entrar en contacto con el mapa y hay que hacerla girar, después de lo cual y a discreción del DM aparecerá una información que hasta entonces no era visible en el mapa (quizá sea la localización de una sala oculta, una puerta secreta, el hecho de que hay trampas en un pasillo, etcétera). Sólo se revelará una información conocida por quien ha hecho el mapa: es decir, que si los aventureros se están guiando con un mapa dibujado por los enanos que excavaron el sistema de túneles en el que se encuentran, sólo aparecerá una información conocida por los enanos. Por otra parte, si la llave de mapa es aplicada al mapa que el grupo está dibujando a medida que explora un dungeon recién descubierto, no revelará nada nuevo porque los integrantes del grupo no poseen ninguna información secreta sobre las cavernas. Una llave de mapa sólo puede ser utilizada una vez en un mapa determinado. Este tipo de llave resulta muy útil cuando los PJs están intentando encontrar un lugar oculto.

Obtener una llave de mapa puede ser el objeto de una aventura en sí misma.

PE: 1.500

Llaves correo

Estas llaves son creadas por parejas, aunque es muy raro que las dos llaves de un juego sean encontradas juntas. Con una de estas llaves se puede «encerrar» (implantar) un mensaje de hasta cien palabras en la mente de una criatura inteligente. El receptor olvidará el mensaje, y éste resultará totalmente inaccesible a través de medios como hipnotismo, PES y similares. El mensaje sólo podrá ser «liberado» mediante el uso de una cualquiera de las dos llaves del juego, y sólo entonces podrá ser revelado por el portador. El uso más frecuente que se hace de las llaves correo es el de enviar mensajes tan secretos que no se puede correr ningún riesgo de que sean interceptados. Sólo se puede implantar un mensaje por mente determinada cada vez. Tanto la «apertura» como el «cierre» del mensaje se llevan a cabo rozando la frente del mensajero con la llave y haciéndola girar. Los PJs pueden encontrar estas llaves, o incluso es posible que un mensaje sea «encerrado» en la mente de un PJ mientras presta sus servicios a su líder, gobernante o patrón.

PE: 1.000 por juego de llaves

Llaves de reunión

También son creadas en juegos de dos, y cuando se la sostiene en la mano cualquiera de las dos llaves del juego señalará la dirección en que queda la otra llave. Las llaves de reunión pueden ser muy útiles si los miembros de un grupo se separan los unos de los otros durante una aventura, pues permiten que los PJs vuelvan a reunirse. De manera similar, se puede dejar una llave en casa y los aventureros pueden llevar consigo otra, con lo que se puede encontrar el camino de vuelta sin ninguna dificultad. Las llaves dejan de funcionar si se encuentran en distintos planos de existencia. Los PJs pueden ser contratados por el propietario de una de las llaves de un juego para que localicen a quien tiene en su poder la otra llave. Esa persona puede ser un amor perdido, un pariente desaparecido o un rival que ha robado alguna propiedad de quien contrata a los aventureros y que se ha llevado la llave sin conocer su utilidad.

PE: 5.000 por juego de llaves.

Llave de montura

Mediante esta llave, que debe ser puesta en contacto con la silla de montar y hecha girar para activar o desactivar su poder, el portador puede «adherirse» a una silla de montar cuando esté cabalgando cualquier clase de montura. Mientras está «adherido», cualquier situación que en circunstancias normales podría hacer que cayera de la montura (ser golpeado en combate, chocar con una rama de árbol, que la montura se encabrite intentando librarse de su jinete), no causará ese efecto. Esta llave sería un auténtico regalo del cielo para un personaje que es sencillamente incapaz de dominar el arte de la equitación, o para quien tiene una montura difícil de controlar o que se sale de lo corriente (como por ejemplo una capaz de volar).

PE: 500

Llave de cambio de forma

Esta llave puede ser utilizada para «encerrar» a una criatura capaz de cambiar de forma en su aspecto actual, impidiendo que cambie de forma durante 12 horas, y está sometida a una tirada de salvación contra polimorfismo. Para criaturas como los dopplegangers esto es una mera molestia, pero para quienes padecen la enfermedad de la licantrópia (los que cambian de forma

involuntariamente), impedir el cambio les causa un gran dolor (y la pérdida del 10 al 40% de sus puntos de golpe cada noche en que se impida que ocurra el cambio). La llave se utiliza rozando a la criatura capaz de cambiar de forma con el extremo y haciéndola girar, pero no se puede utilizar sobre sí mismo: en consecuencia, un paladín al que una maldición haya condenado a convertirse en hombre-lobo cuando haya luna llena deberá contar con un aliado que utilice la llave sobre su persona. Téngase en cuenta que la llave no cura la enfermedad, y que sólo impide el efecto del cambio de forma. Un hechizo de Disparar Magia puede eliminar los efectos de una llave de cambio de forma. Los efectos de la llave son tratados de la misma manera que se haría con un hechizo lanzado por un hechicero de nivel 6. Los cazadores de licántropos o de dopplegangers descubrirán que esta llave les resulta de gran utilidad para impedir que su presa escape cambiando de forma.

PE: 2.000

Llave de tumba

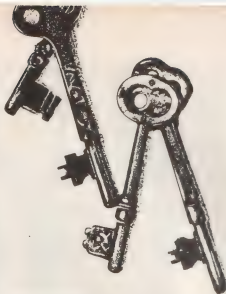
Esta llave tiene dos poderes, y es valorada por personajes distintos por diferentes razones. Si una llave de tumba es introducida en la tierra de un lugar utilizado como cementerio y se la hace girar, los restos enterrados allí surgirán de la tumba y obedecerán a quien tenga la llave en su poder (aparecerá un zombi o esqueleto, dependiendo del estado de descomposición, lo que será determinado por el DM). Téngase en cuenta que utilizar la llave de tumba de esta forma es un acto maligno, y que puede afectar el alineamiento del personaje-jugador y su clasificación. Este poder sólo puede ser utilizado una vez durante cada 24 horas.

Aun así, una llave de tumba también puede resultar útil para personajes no malignos, ya que abrirá ataúdes sellados, criptas, tumbas y similares (siempre que no haya ninguna magia involucrada en el sellado, como sería el caso de un ataúd con cerrojo de mago, por ejemplo). La llave puede ser muy útil en manos de un cazador de vampiros (criaturas de Ravenloft, ¡temblad!), o de quienes pretenden perseguir y destruir a otras variedades de los no muertos.

PE: 6.000

Llave de silencio

Una llave de silencio «cierra» los órganos vocales de una criatura, y está sometida a una tirada de salvación contra paralización. La llave debe golpear a la víctima como en un combate, haciéndose una tirada normal de ataque. En cuanto la víctima ha quedado reducida al silencio, la llave no volverá a funcionar hasta que la voz de la víctima haya sido «liberada». Esto sólo puede hacerse mediante la llave o utilizando un hechizo de Disparar Magia lanzado contra la magia de sexto nivel de la llave. (Obsérvese que si



la afectada es la voz de un hechicero, éste necesitará que sea otro quien arroje el hechizo sobre él.) Una llave de silencio sólo puede afectar a una víctima a la vez. Esta llave resulta de obvia utilidad contra quienes son capaces de lanzar hechizos.

PE: 4.000

Llave araña

Cuando se la sostiene en la mano, esta llave permite atravesar sin sufrir ningún daño una red tanto de naturaleza mágica como natural. (Las hebras de la red se rompen y vuelven a formarse a medida que quien sostenga la llave en su mano vaya pasando a través de ella.) Además, si se toca con el extremo de la llave a una persona que esté siendo afectada por el veneno de una araña y se hace girar la llave, los daños que produce el veneno quedan «encerrados» hasta que se pueda hacer algo al respecto (mediante un hechizo de Curar Veneno, etcétera). Para que surta efecto, el poder de la llave debe ser aplicado a la criatura que sufre el envenenamiento antes de que haya transcurrido más de un turno desde la mordedura. Mientras está siendo utilizada para «encerrar» los daños causados por el veneno, la llave araña no podrá ser utilizada para atravesar redes. Esta llave gozará de una gran demanda en aquellas zonas donde viven muchos espíritus peligrosos (el Inframundo, etcétera).

PE: 3.000

Llave de almacenamiento

Cuando es sostenida en la mano y se la hace girar, esta llave crea una puerta respaldiente del tamaño de la puerta de un armario de gimnasio o escuela, que después se abre para revelar un espacio extradimensional de metro cincuenta de altura, cincuenta centímetros de anchura y otros tantos de profundidad. Este espacio puede ser utilizado para guardar una coraza, armas, tesoros y similares; pero otros artículos de una naturaleza extradimensional (agujeros portátiles, bolsas de retención, etcétera) no pueden ser colocados dentro del área de almacenamiento. Debido a las leyes físicas inherentes en el espacio al que se accede mediante la llave, resulta sencilla-

mente imposible que esos artículos entren en el área de almacenamiento. El espacio queda clausurado cerrando la puerta y sacando la llave. Se puede acceder al espacio de almacenamiento sea cual sea su situación; es decir, el espacio de almacenamiento está sintonizado con la llave, no con el lugar en el que la llave fue utilizada por última vez.

PE: 5.000

Llave de ladrón

Cuando entra en contacto con una cerradura de cualquier clase, la llave de ladrón hace que todo el exterior de ésta se vuelva transparente. Eso ayuda considerablemente al bribón a la hora de ejercer sus habilidades de forzador de cerraduras, lo cual añade una bonificación del 15 % a sus probabilidades de tener éxito (la probabilidad máxima que se puede dar como uso de la llave es del 99 %). Obsérvese que esta llave sólo funciona con las cerraduras: no puede volver transparente todo un cofre para que se pueda ver lo que hay dentro de él. Una llave de ladrón sólo puede ser utilizada por un personaje que lleve ese tipo de vida.

PE: 1.000

Llave de traducción

Esta llave puede ser utilizada para «abrir» una barrera de lenguaje. Para que resulte efectiva, la llave tiene que colgar del cuello. La llave tiene el poder de traducir un lenguaje que está siendo empleado de manera oral a otro comprensible por quien escucha las palabras. Cuando se la crea, la llave no es sintonizada a ningún lenguaje determinado, sino que es activada a voluntad por el portador cuando oye hablar un lenguaje que no comprende. Una vez activada, la llave sólo traducirá ese lenguaje. La llave no concede a quien la llave encima la capacidad de hablar, leer o escribir el lenguaje que está traduciendo.

PE: 1.000

Llave zahorí

Cuando sea colocada sobre el suelo y hecha girar, esta llave revelará cualquier masa de agua subterránea que haya presente en el lugar. La cantidad de agua proporcionada depende de las condiciones locales y de la decisión del DM, pero va desde medio litro en el desierto hasta cuarenta litros en condiciones óptimas. Una llave zahorí puede ser utilizada tres veces al día.

PE: 1.000

Llave de hechicero

Esta llave, suspendida de una cadena alrededor del cuello, sólo puede ser utilizada por magos. Concede una bonificación de +10 % a la posibilidad de aprender un nuevo hechizo (ver tabla en el Manual del Jugador). La llave tiene que ser llevada encima durante un mes entero antes de que se manifiesten sus poderes.

PE: 5.000

COMO APROVECHAR AL MAXIMO UN MODULO

Utiliza las aventuras publicadas sacándoles todo el provecho posible

Por LISA STEVENS

Dirigir un juego de rol exige gastar una gran cantidad de tiempo en ello. Una de las formas de disminuir el tiempo de preparación necesario es utilizar aventuras publicadas, pero no hay que creer que con ello se elimina del todo la necesidad de algún tipo de preparación preliminar por parte de la persona que dirige la campaña; pues antes de que éstas

puedan llegar a convertirse en una herramienta verdaderamente útil en tu campaña del juego de rol, habrá que aprender a utilizarlas de la manera adecuada.

Los escenarios publicados tienen muchos aspectos positivos que pueden ayudar a un DM sin experiencia previa. En primer lugar, la inmensa mayoría de módulos son escritos

por profesionales, personas que se ganan la vida concibiendo y dando forma a material para juegos de rol. Esos veteranos ya llevan creados un montón de escenarios a lo largo de su carrera, y gracias a ello han averiguado qué es lo que funciona y qué es lo que no funciona. También tienen una comprensión muy clara del juego, y eso les permite subrayar aspectos interesantes que pueden ser exclusivos de un juego determinado. Además, el trabajo de esos profesionales puede servir como demostración de lo que se puede hacer para mejorar las aventuras de creación propia. Finalmente, las aventuras publicadas ofrecen la posibilidad de utilizar una aventura que ha sido creada con una inversión significativa de tiempo y de esfuerzo, y que probablemente será más compleja y detallada que cualquier aventura que uno pueda llegar a inventarse por su cuenta en el tiempo limitado de que se dispone entre las sesiones de juego. Las empresas que se dedican a lanzar al mercado juegos de rol disponen del tiempo y el dinero necesarios para incluir extras tan útiles como mapas detallados, instrucciones o material pregenerado para los jugadores, e incluso edificios tridimensionales que pueden usarse en conjunción con miniaturas.

Bien, supongo que ya os habréis convertido en unos fans de los escenarios publicados, ¿verdad? En tal caso, permitidme que os haga una advertencia: usar una aventura publicada exige algo más que sentarse, leerla una vez desde el principio hasta el final y reunir al grupo de jugadores. Al igual que ocurre cuando uno escribe su propio escenario, el uso de un módulo publicado obliga a invertir una considerable cantidad de trabajo y energías. El resultado final de ello serán muchas partidas de una excelente calidad.

Ilustración de Stephen Lanham



Antes de jugar una aventura publicada hay que hacer lo siguiente: organizar el contenido, adaptar el escenario para que encaje con el mundo, adaptar el escenario para que encaje con los personajes, y estar preparado para enfrentarse a las líneas argumentales alternativas que no son tratadas por el escenario. Para ilustrar estos puntos, voy a utilizar un módulo de TSR, el T1-4 *The Temple of Elemental Evil*, que jugué con mi grupo de AD&D cuando salió al mercado.

Organización del contenido

Organización: esta palabra es la clave de bóveda sobre la que se sostiene todo lo que supone ser un buen DM, pero se vuelve to-

avía más importante cuando se utiliza un escenario publicado. Muchas aventuras publicadas te descargan de una parte de este trabajo proporcionándote listas de los monstruos utilizados e instrucciones destinadas a los jugadores, que ayudan a que ciertas secciones se jueguen de una forma más fluida; pero aún así es preciso saber con claridad dónde se puede encontrar información y cuáles son las interrelaciones existentes entre los distintos PNJs y las diversas secciones de la historia. Si tienes que ir saltando continuamente de una parte a otra de la aventura en busca de los hechos relevantes, eso quiere decir que no te has organizado adecuadamente y tu partida se resentirá por ello.

Cuando escribes tu propia aventura, acabas familiarizándote de una manera muy íntima con tu creación. Cuando utilizas un escenario publicado, tienes que averiguar muchas cosas sobre él, y la organización es la clave de cómo conseguirlo. Toma notas y/o haz fotocopias de las secciones más importantes y/o las hojas de referencia, para poder tener la información más útil a tu disposición en todo momento. También es aconsejable que hagas listas de los encuentros que se producen en el escenario y que incluyas cualquier clase de estadísticas relevantes, como las clases de armadura y las tiradas de golpe. Refréscate la memoria releendo cualquier sección de las reglas del juego en las que ponga énfasis un determinado encuentro (como por ejemplo el combate subacuático) y toma notas para utilizarlas durante la partida. En resumen, si hay algo que crees que puedes verte obligado a buscar durante la partida, haz la investigación antes de que ésta empiece y ahorra tiempo para jugar. Haciendo esto, te familiarizas con el escenario, y eso ayuda a que se juegue con mayor fluidez.

Cuando me estaba preparando para dirigir la campaña de *The Temple of Elemental Evil* hice una lista en la que incluí a todas las criaturas y humanoides que aparecen en el módulo. Una de las informaciones más importantes que contiene el módulo es la afiliación que cada ser tiene con las sectas elementales. Hacer una lista de todos los seres pertenecientes a una secta elemental determinada y anotar en qué sección del módulo se podía encontrar la información relevante me permitió preparar sus estrategias defensivas antes de que se empezara a jugar. Gracias a eso, estaba preparada de antemano por si a mis aventureros se les ocurría entrar en el templo a lo bruto en vez de recurrir a la cautela. Esa lista también demostró ser muy útil cuando los jugadores se salían de los límites de la aventura publicada, como se verá más adelante.

Otro truco de gran utilidad que utilicé con *Temple* fue detallar el contenido de los distintos escondites de tesoros. En muchas ocasiones, los módulos dan listas de tesoros del estilo «400 mo, tres gemas de 100 mo cada una, cuatro gemas de 500 mo cada una y dos joyas de 2.000 y 5.000 mo respectivamente». En mis notas para el módulo di nombres a las gemas (una aguamarina, una carnelita de gran tamaño y una perla), con lo que proporcioné más detalle y realismo a los escondites de los tesoros. Las joyas también fueron detalladas, con lo que cada pieza se volvió única.

Otra de las cosas que hice y que no estaba prevista en el módulo, fue crear una cronología para los planes de los líderes del



Ilustración de Phil Longmeir

templo. No hay que olvidar que un módulo está ambientado en una zona llena de vida y actividad, sin importar que esa zona sea una mazmorra o una ciudad. Los acontecimientos van a tener lugar por sí solos sean cuales sean las acciones de los PJs. Lo que vaya a ocurrir en concreto puede cambiar según cuáles sean las acciones de los personajes, pero siempre ocurrirá «algo».

Adaptar la aventura

Ahora hay que adaptar el escenario al mundo del juego. Si utilizas el mismo mundo que los editores del escenario, lo habitual es que baste con introducir cambios menores; pero hay que introducir cambios incluso en las campañas que intentan mantenerse lo más cerca posible de la campaña original. Si lord Beauregard ha muerto en un accidente inesperado durante tu campaña, no puede aparecer para advertir a los personajes de la catástrofe que les amenaza... incluso si el módulo publicado dice que aparece. En tu mundo, lord Beauregard ya no existe, y quien le haya sustituido en su posición como lord tendrá que asumir las responsabilidades que el módulo atribuye a Beauregard. Si el sucesor del lord difunto es muy distinto a éste, entonces toda la atmósfera y el desenlace de la aventura pueden verse radicalmente alterados.

Hay que pensar en esas cosas antes de plantear el escenario a los jugadores. A medida que se vaya leyendo el módulo, hay que tomar anotaciones referentes a los sitios en los que habrá que introducir cambios, y pensar en los efectos que esos cambios tendrán sobre la aventura. Hacerlo, permitirá estar mejor preparado para enfrentarse a lo que pueda llegar a ocurrir (sea lo que sea) cuando los jugadores empiecen a moverse por el escenario.

Por suerte para mí, *Temple* se desarrolló en el mundo de Greyhawk™, que era la campaña que estaba dirigiendo por aquel entonces; pero aún así tuve que introducir algunos cambios y adiciones menores.

Relacioné los argumentos del templo con los de las fuerzas más poderosas de Greyhawk™, conectando el templo con las historias de los Señores Esclavos y Lolth, así como con las de luz y la Hermandad Escarlata. Que todas esas facciones estuvieran activas dentro del templo hizo que la historia pareciera abarcar mucho más, y proporcionó la ventaja adicional de aportar algunas pistas sobre otros módulos de Greyhawk™ a los personajes.

Adaptación a los personajes

También hay que acordarse de adaptar la aventura para que encaje con tus personajes. Si en tu grupo hay un paladín que se niega a correr aventuras con personajes malignos, que un asesino se acerque al grupo para ofre-

cerle un trabajo quizá no sea muy buena idea. La persona que escribió la aventura no tiene ni idea de qué clase de personajes quieres introducir en el escenario. Si hay algo en la historia que pueda llegar a causar problemas con los personajes de la campaña, hay que cambiarlo.

Además, hay que asegurarse de que la oposición no es demasiado poderosa o demasiado débil para desafiar a tus personajes. En tu mundo los dragones azules quizá sean capaces de convertir en tostadas a tus PJs, mientras que en la gran mayoría de mundos serían un contrincante adecuado para personajes de su mismo nivel de habilidad. Vuelvo a repetir que la decisión en esos temas corresponde al DM, ya que es la única persona que conoce a fondo a los personajes de su campaña.

Incluir partes del pasado de un personaje en el escenario también puede resultar muy divertido. Eso hace que la aventura cobre vida, como ocurre por ejemplo cuando un viejo enemigo vuelve a enfrentarse con el grupo. A menudo, es posible encontrar puntos del escenario publicado en los que la adición de algo o alguien surgido del pasado de algún personaje hará que el escenario resulte mucho más creíble. Si se utiliza ese truco, los personajes nunca lo olvidarán.

En mi campaña uno de los PJs era un paladín de Heironia llamado Reptecstor. En el módulo hay un noble de Furiondia que está prisionero. Si el valiente paladín rescata al noble prisionero, tanto él como su familia obtendrán un gran prestigio y serán honrados en la corte del rey de Furiondia. Esta adición añadió más emoción al módulo, e hizo que los personajes vivieran la aventura de una manera mucho más personal.

Preparación de líneas argumentales alternativas

Durante la lectura de la aventura, es aconsejable tomar notas sobre aquellas secciones en las que los PJs puedan desviarse de la historia tal y como es descrita en el escenario e invertir algún tiempo en desarrollar esas secciones... por si acaso. Si los PJs llegan a desviarse del sendero que ha trazado el creador de la aventura, el DM estará preparado para esa eventualidad. Preparar esas desviaciones potenciales hace que la aventura resulte mucho más realista en el caso de que los PJs la desvíen de la ruta principal que se supone debía seguir. En nuestras propias vidas, cada día nos enfrentamos a acontecimientos que nos obligan a desviarnos de nuestros planes, pero tratamos con ellos de una manera u otra y volvemos a dirigirlos hacia nuestras intenciones iniciales. Prepararse para esas desviaciones añadirá más sabor y un mayor realismo al argumento de las aventuras publicadas.

Decidí que la aldea de Nulb, que se encontraba cerca del templo, sería un factor más

importante en mi campaña. Acabó resultando serio, aunque de una manera que nunca podría haber esperado... Yo había hecho una lista de los habitantes de los alrededores en la que figuraba si estaban relacionados con el templo o no. Cuando el Anillo de Disparar Estrellas del PJ monje se descontroló y destruyó casi toda la aldea, pude enfrentarme a ese problema tan inesperado gracias a que había hecho todos esos preparativos preliminares. El monje no sólo asumió la responsabilidad y la tarea de reconstruir las vidas de las personas cuyos hogares había destruido, sino que también decidió reconstruir la aldea.

Otra desviación de la historia que tuvo ramificaciones aún más considerables se produjo cuando el paladín decidió que quería encontrar a su corcel antes de que el grupo acabara de destruir el templo. El grupo partió en busca del corcel de Reptecstor, y el templo empezó a reconstruirse a sí mismo recuperándose de las pérdidas que le habían infligido los PJs. Cuando el grupo volvió al templo éste había dejado de esconderse, se había fortificado y había aumentado el poderío de sus ejércitos. La lista de criaturas que había preparado me permitió aumentar las tropas de la manera necesaria, y mi cronología me ayudó a decidir qué alianzas se habían hecho. Todo eso me permitió conocer la composición de algunas de las nuevas tropas. *The Temple of Elemental Evil* acabó siendo más bien una gran partida de Battleground™ en vez del escenario de infiltración encubierta que había sido concebido en un principio, pero eso sólo pudo ocurrir porque los PJs se apartaron de la historia prefijada. Si no hubiera sabido organizarme, esto podría haberme creado serios problemas.

Conclusión

Seguir estas reglas que no tienen nada de complicado permite sacar el máximo provecho de las aventuras publicadas, y hará que el mundo del DM parezca mucho más detallado y real. [Nota del editor: Aplique estos criterios de guía cuando lee el módulo *La Morada del Prisma* publicado en este número de la revista.] Los escenarios publicados pueden ser una bendición para el DM que ande escaso de tiempo, pero no deberían ser utilizados como excusa para no invertir las horas necesarias en preparar la sesión de juego de la semana próxima. Si se utilizan de esa manera, incluso los módulos mejor concebidos pueden plantear graves problemas, y entonces los jugadores se sentirán estafados. El DM que organice su escenario, lo adapte a su mundo y sus personajes y se prepare para enfrentarse a las líneas argumentales alternativas, habrá hecho grandes progresos por el camino que lleva a una aventura emocionante y coronada por el éxito.

JUEGOS DE TABLERO PARA TODOS

«¿Dónde demonios se ha metido ese tío? Aquí estamos, cuatro jugadores listos para jugar, y tenemos que esperar a que el árbitro llegue en coche de Dios sabe dónde, Biloxi o Kanikakee o Saskatoon... Un momento, ¿quién acaba de telefonar? ¿Era él? Oh, estupendo, sencillamente estupendo. ¿Ha dicho que una hora? ¿Y ahora qué hacemos? No disponemos de un día entero que dedicar a *Civilization*», de The Avalon Hill Game Company, y no nos acordamos de las reglas de todos esos juegos de guerra que hay amontonados en el estante... ¡Pero queremos jugar a algo!»

¿A quién no le ha ocurrido alguna vez algo semejante? A todo el mundo, naturalmente. Lo que uno quiere es un juego de grupo: cuatro o más jugadores, reglas sencillas, un ritmo de juego rápido, dos horas (o menos) de duración de la partida, montones de interacción y... ¿Cómo expresarlo? ¿Una atmósfera alegre y relajada? Sí, exactamente eso.

Oh, claro, siempre se puede jugar al *Diplomacy**, de Avalon Hill (los ojos clavados en el tablero, las fosas nasales dilatadas, las voces tensas pronunciando con la máxima claridad cada sílaba, cada traición una cuchillada, los vencedores fanfarroneos y seguros de sí mismos regodeándose mientras contemplan a las víctimas que fruncen el ceño, las salidas rápidas y bruscas en cuanto se ha acabado la partida), pero los que juegan quieren seguir hablando después de haber jugado. En consecuencia, lo que se busca es alegría y animación general, y un juego al que se pueda jugar con la televisión encendida como ruido de fondo.

Bien, pues no hace falta que saquéis el *Monopoly** o el *Risk** del cajón. Nuestra afición ofrece muchos juegos de tablero para grupo excelentes, tanto famosísimos como muy poco conocidos. Buscad estos juegos clásicos o que deberían haberse convertido en clásicos. La mayoría de ellos pueden ser adquiridos sin ningún problema en tiendas especializadas.

Celebridades

Prácticamente todas las personas que empiezan a jugar descubren rápidamente la existencia de estos juegos tan famosos. Todos están en catálogo y muchos, si no son ya edición castellana, disponen de manual traducido a nuestro idioma. Es frecuente que dispongan de expansiones y estantes llenos de premios de la industria. He los aquí:

ACQUIRE*, de Sid Sackson
3 M Bookshelf Games; The Avalon Hill Game Company, 1976

Teóricamente es un juego de fusiones y adquisición de hoteles, pero en realidad es un soberbio juego abstracto de estrategia y capital. Los jugadores colocan fichas sobre un tablero de plástico e intentan crear, expandir y fusionar ca-



Juegos de tablero famosos y olvidados

Copyright 1993 por ALLEN VARNEY

Foto de Charles Kohl

denas hoteleras primero y comprar y vender acciones de ellas después. Al final, el jugador más rico gana. Una regla muy clara y reducida al mínimo imprescindible producen estrategias fascinantes. Lo habitual es que haya que invertir varias partidas en ir desarrollando una idea de lo que se está haciendo, así que ya pueden imaginarse lo que se tarda en edificar un imperio hotelero. Una de las primeras obras maestras de Sackson, historiador de los juegos y uno de los grandes diseñadores de nuestra época.

COSMIC ENCOUNTER*, por Bill Eberle, Jack Klitredge, Bill Norton y Peter Olotka, con Ned Horn, del equipo de diseño de *Future Pastimes* con *Products*, 1977; *West End Games*, 1987; *Mayfair Games*, 1991

Esta competición tan frenética como abstracta entre razas alienígenas que pretenden dominar el cosmos es mi juego favorito, y la maravillosa nueva edición de Mayfair me dejó entusiasmado en su día. Cada jugador obtiene el poder de quebrantar las reglas de una manera única y distinta en cada caso, y también hay frecuentes oportunidades de ocupar el centro del escenario y guiar el desarrollo del juego. El curso de la partida es impredecible y a veces incluso puramente aleatorio, pero nunca arbitrario. Hay docenas de poderes y muchas cartas especiales, por lo que se puede decir que estamos ante un juego que no se repite prácticamente jamás. En cuanto hayáis jugado al *Cosmic Encounter* una sola vez, no volveréis a sentir jamás la necesidad de jugar al *Risk*.

El conjunto de expansión de Mayfair *More Cosmic Encounter* ofrece muchos poderes atradores (y algunos terriblemente desequilibrados) más nuevas cartas, y algunas adiciones a las reglas que se pueden olvidar, como el *Lucro*

y las Lunas.

EMPIRE BUILDER*, de Darwin P. Bromley y Bill Fawcett
Mayfair Games, 1988

Los jugadores se convierten en osados barones de los ferrocarriles de finales del siglo XIX, y construyen líneas férreas a través de los Estados Unidos uniendo puntos con rotuladores sobre un mapa borrrable. Después obtienen contratos de entrega de cargamentos que transportan para ganar dinero con el que construir más líneas férreas para transportar más cargamentos. *Empire Builder* es una de las encarnaciones más puras del capitalismo en forma de juego que han existido desde que se creó el *Monopoly*, y el juego recompensa la estrategia metódica y puede ser jugado una y otra vez sin cansar.

Los fanáticos pueden construir más Imperios con los juegos relacionados que abarcan toda América del Norte y Japón. Algunos afirman que la versión europea del juego, *Euro rails**, ofrece más profundidad estratégica que su progenitor (a mitad de precio). Mayfair también ofrece el juego de tablero 1835*, no relacionado, y el juego de cartas *Express**, con lo que se puede considerar que es una editorial imprescindible para los amantes de los trenes.

ILLUMINATI*, de Steve Jackson
Steve Jackson Games, 1982

Este brillante juego de cartas y fichas, el mejor diseño jamás concebido por Jackson, permite conquistar el mundo sin disparar ni un solo tiro. Pero tu conspiración secreta tiene que gastar millones y enfrentarse a conspiraciones rivales en una lucha feroz por el control de la CIA, la Asociación de Padres y Maestros, la Comisión Trilateral, los Traficantes de Cocaína, los Exploradores y muchos otros pilares de la sociedad. Cada grupo es una carta, y lo que haces es disponer las cartas en una estructura de poder —literalmente—, después de lo cual las fichas de ingresos van añadiendo a tu grupo central de *Illuminati*. Ingenioso y satírico, el juego *Illuminati* engendra una paranoia bienhumorada y enfrentamientos de lo más espectacular. «De acuerdo, la Mafia, ayudada por los Gnomos de Zurich y los Láseres Orbitales de Control Mental, intentará controlar a las Esposas del Congreso...»

NUCLEAR WAR*, de Douglas Malewicz
Autoeditado, 1965; Flying Buffalo, 1979

Que un juego de grupo haya sido concebido para expulsar a un jugador de la partida antes de que ésta haya terminado es un grave pecado, pero este juego venerable gira precisamente alrededor de eso. Las cartas que te han tocado en suerte representan todo un arsenal de cabezas de guerra, cohetes antibalísticos, plagas químicas, espías y boletines de propaganda. La tensión va aumentando a medida que intentas atraer a la población de tus rivales a tu nación

mediante la propaganda. La paranoia acaba triunfando inevitablemente, y los cohetes empiezan a volar. Un giro de la peonza te permite descubrir el resultado de tu bomba, expresado en millones de bajas. Los ataques de represalia que llegan desde más allá de la tumba suelen asegurar que no haya ningún vencedor, lo que no cabe duda es un final de lo más realista para este juego impregnado de humor negro, contemporáneo de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú*.

El «companion» de 1983, el juego *Nuclear Escalation**, resulta esencial. Un tercer juego esperado desde hacía mucho tiempo, *Nuclear Proliferation**, fue presentado por fin en la feria de juegos GenCon del año pasado.

TALISMAN*, de Robert Harris Games Workshop, 1983

Es un juego de carreras con piezas que se mueven sobre una pista. Es un juego de fantasía, con categorías, carreras y objetos mágicos. Es una aventura que te hace atravesar el Bosque Maldito y la Guardia de los Licántropos en busca del talismán que te permite entrar en el Valle de Fuego para conseguir la Corona del Dominio. Básicamente, es una chifladura increíble que exige montones de suerte, una actitud relajada y tolerancia a la posibilidad de que te conviertan en sapo; ya que la frecuencia con que este juego puede significarte es realmente increíble. Junto con el *Cosmic Encounter*, el *Talisman* es el juego más aconsejable para no expertos en juegos que figura en esta lista. Una advertencia: las partidas de *Talisman* pueden durar mucho más que las de los otros juegos de esta lista.

Games Workshop ha lanzado al mercado seis expansiones de *Talisman* que comparten sus valores de producción típicamente elevados, sus valores como juego salvajemente desiguales y los habituales precios de Workshop: convertir en propietario del juego básico y las seis expansiones obliga a gastarse más de 140 dólares.

Obras maestras olvidadas

Todos estos juegos fueron apuñalados en la espalda por una mala campaña de lanzamiento y publicidad, temas poco comerciales o quizá la fase equivocada de la luna. ¿Quién puede llegar a saber por qué un juego triunfa y otro fracasa? Estos juegos de tablero para grupo fracasaron en el mercado, pero no como diseños. Si consigues adquirir estas joyas mediante la compra por correo, en subastas de convenciones, en supermercados especializadas o quizá reuniéndolas en el estante más oculto de su armario, llámelas inmediatamente a su grupo de juego. ¡Lo van a pasar en grande!

BORDERLANDS*, de Future Pastimes En Productions, 1982

El equipo de Future Pastimes quería conservar las virtudes del juego *Diplomacy*, pero sin órdenes escritas, sin que fuera necesario levantarse de la mesa y con sólo cuatro jugadores. Lo consiguió de manera admirable con *Borderlands*, una fascinante competición de estrategia, diplomacia, logística y administración de recursos. Los jugadores conquistan territorios en un continente abstracto, acumulan materias primas y comercian con ellas y construyen armas, embarcaciones y ciudades. El primer jugador que construya o conquiste tres ciudades, gana.

Intensa y cargada de suspense, una partida

típica de *Borderlands* dura entre cuarenta y cinco minutos y una hora, lo que hace que este juego resulte menos agotador (y menos peligroso para quienes quieren conservar a sus amistades) que el *Diplomacy*. Los juegos de dos y tres jugadores también son excelentes, y las dos expansiones (desgraciadamente muy difíciles de encontrar) añaden nuevas reglas y piezas para un quinto y un sexto jugador. Este juego adquirió una nueva vida cuando los diseñadores se pasaron al mundo de los programas de ordenador y lo adaptaron convirtiéndolo en *Lords of Conquest*.

DUNE*, de Future Pastimes The Avalon Hill Game Company, 1979

Avalon Hill encargó a los diseñadores del juego *Cosmic Encounter* que crearan este juego de tablero basado en la famosa novela de ciencia ficción de Frank Herbert. El sutil diseño consigue duplicar las intrigas de engranajes dentro-de engranajes del libro, y llega al extremo de utilizar unas elegantes «ruedas de combate» como broma/homenaje visual. Las fichas, poderes de personaje individual y reglas de alianza harán que quienes estén acostumbrados a los juegos de rol se sientan como en casa. Las reglas de movimiento, las estrategias de combate y las posibilidades de que tus líderes se conviertan en traidores otorgan un sabor único al juego. No se tomen la molestia de empollarse las desequilibradas reglas avanzadas con las que Avalon Hill obligó a cargar al impecable diseño básico.

Avalon Hill lanzó al mercado dos expansiones de Future Pastimes en 1984, *The Duel* y *Spice Harvest*, intentando sacar provecho de la adaptación cinematográfica de la novela dirigida por David Lynch. *The Duel* expande el combate individual entre líderes, algunos afirman que hasta el punto de aburrir. *Spice Harvest* permite una mayor flexibilidad en las posiciones iniciales.

GOLEPE (JUNTA), de Vincent Tsao Creative Wargames Workshops, 1979; revisado por Ben Grossman y Eric Goldberg; West End Games, 1985. Publicado en castellano por Borrás.

¡Hola, señor! En la República de las Bananas todos queremos mucho a nuestro presidente. Cada año reparte el dinero de la ayuda extranjera entre nosotros, sus leales generales, oficiales de policía y su ministro de Seguridad Interior. Si el presidente se queda demasiado dinero para él, nosotros, sus leales seguidores le asesinamos o, si estamos de humor, a lo mejor montamos un golpe de estado. Después formamos una junta, fusilamos a alguien y luego elegimos a todo el mundo (o a sus herederos) para nuevos cargos. En este juego todos nos turnamos para ser el presidente. Presidente, general... ¿Qué más da? ¡La forma de ganar es tener más dinero en la cuenta secreta de tu banco suizo que los demás!

¿Anda buscando corrupción al máximo, discursos llenos de mentiras que hagan reír y soldados con pésima puntería? Pues tenemos todo eso y mucho más.

KREMLIN*, de Urs Hostetter y Stefan Kroll Avalon Hill, 1988

Los diseños propios de Avalon Hill no suelen ser gran cosa, pero la empresa demuestra tener un gusto excelente en sus ediciones estadounidenses de los juegos extranjeros. El *Civilization* es el más conocido y el que ocupa el

primer lugar en el grupo, pero este diseño satírico sueco de los primeros días de la «glasnost» no tiene nada que envidiarle. Cada jugador reparte en secreto Puntos de Influencia para guiar a un grupo de «apparatchiks» ya bastante mayoritarios (Igor Doberman, Nikolai Disparaleysky, Boris Horriblof, etcétera) hasta llegar a las filas del Politburo. Purgan a los miembros, investigan, chantajea, exilian e incluso se contagian enfermedades los unos a los otros, pero casi todo lo que hacen les envejece. Los jugadores intentan promocionar a un líder elegido hasta el cargo de jefe del partido y conseguir que salude desde lo alto del estrado durante tres años en tres desfiles del primero de mayo seguidos antes de que vaya a parar a Siberia o se muera de viejo. ¡Chico, estos vejates mueren como moscas! El juego *Kremlin* sigue resultando divertidísimo incluso en la era post Gorbachov, y las reglas avanzadas de Avalon Hill funcionan bastante bien. (Aunque probablemente descubran que no hay más remedio que inventarse una regla improvisada sobre el uso de las cartas de Intriga.)

La prensa ofrece una variante «Revolucionaria» que se vende por correo y que sustituye los personajes de la parodia con Lenin, Stalin, Trotsky y otras figuras históricas del pasado.

STAR TRADERS*, de David Ladyman Steve Jackson Games, 1987

Al diseñador le encantaban los juegos de ferrocarriles, así que los trasladó al espacio. Publicado bajo una licencia irrelevante concedida por la revista *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, Star Traders envía a tu mercante espacial a lo largo de «líneas de envío» hasta planetas con nombres como Asimov, Niven, Babel y Bingo, con cargamentos como robots, máquinas de sueños, sirvientes andróides (del planeta Jeeves), repelente para mutantes o, de vez en cuando, un embajador Imperial. Cada jugador dispone de un poder especial, una red en continuo crecimiento de estaciones planetarias y cartas de Suerte del Comerciante, que pueden infligir calamidades a los rivales. Acumula dinero y prestigio para poder reclamar la Misión Imperial que permite alzarse con el triunfo.

Caprichoso pero intrigante, *Star Traders* es el mejor juego (después de *Illuminati*) de los muchos intentos que SJ Games ha hecho para abrirse paso en el mercado a gran escala de los juegos de tablero.

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS*, de Eric Goldberg West End Games, 1989

En el juego *Tales of the Arabian Nights*, cada jugador vaga en solitario por el desierto árabe viviendo aventuras al estilo Simbad y utilizando los mil cuatrocientos párrafos del Libro de los Cuentos. Durante el trayecto se van ganando y perdiendo «posiciones» como Embrujado, Aprisionado, En Peregrinación o Sexo Alterado; artefactos como el Caballo de Ebano y el Planisferio Celestial (que te permite destruir una ciudad) y Puntos de Destino e Historia. Cuando acumulas los puntos suficientes o te conviertes en Sultán, vuelves a Bagdad y ganas la partida.

Las reglas son un poco incómodas de manejar y hay poca interacción, pero la verdadera diversión estriba en ver cómo tus amigos se unen a tribus beduinas, vuelan a lomos de un ave roc o sufren un cambio de sexo. Si el grupo de jugadores es capaz de pensar deprisa y le gusta el

melodrama, lo pasará en grande con este juego de narración de historias. Las reglas avanzadas añaden estrategia y doblan la duración promedio de una partida. *Tales of the Arabian Nights* es el único de todos estos juegos que también funciona bien jugado en solitario.

WIZ-WAR*, de Tom Jolly Jolly Games, 1985; Chesses, 1993

En muchas convenciones celebradas a lo largo de los años he visto a muchos jugadores que movían toscas fichas sobre un tablero-mazmorra de aspecto francamente cutre formado por cuatro rectángulos geomórficos bastante mal hechos. Había de dos a cuatro jugadores que jugaban a ser hechiceros decididos a robarse los tesoros los unos a los otros, y cada uno sostenía en su mano unas cuantas cartas pesadamente fotocopadas. Las reglas habían sido confeccionadas con una impresora que necesitaba un cambio urgente de cinta, la ilustración de la tapa era penosa, el nombre del juego, ridículo, y no había ni tan siquiera un diseñador en la lista de créditos... Puf. Un día, un amigo que conocía el juego por fin consiguió convencerme de que jugara. ¡Y es demasiado, es increíble, es la repenachal!

Verés, dispones de unas cartas de hechizos. Las cartas se usan para teleportarse, crear muros de espínos, encogerse, lanzar rayos, leer la mente, moverse más deprisa, atravesar paredes, aumentar el número de cartas de que puedes disponer, girar o desplazar los rectángulos del tablero y etcétera. Puedes contrarrestar todos esos efectos, reforzarlos o debilitarlos, o hacer prácticamente cualquier cosa... «¡»! Dispones de las cartas adecuadas. Creativo, variado e imprevisible, elegante a su manera y sin el más mínimo temor a la hora de inventarse efectos extraños, el juego posee un indefinible encanto enloquecido.

Lecciones a extraer

Los juegos de tablero de varios jugadores son muy difíciles de diseñar. Lo sé por experiencia propia: yo lo intenté en una ocasión, y obtuve unos resultados bastante mediocres (el juego *Gammaraiders**, TSR, 1987). Mientras buscaba los excelentes diseños de los que he estado hablando, jugué a muchos juegos horribles. Algunos de los fracasos ponen de relieve las nada usuales exigencias del diseño de juegos de tablero. Por ejemplo:

Nada de expulsiones. En un juego de dos jugadores intentas expulsar a tu oponente del juego, por lo que en un juego con varios jugadores lo que deberías tratar de hacer es expulsar a todo el mundo, ¿verdad? No. La víctima de una expulsión temprana tiene que quedarse rondando por allí sin hacer nada porque ha sido apartada de la red social del juego. Después de varias purgas similares, lo que suele ocurrir es que dos supervivientes de fuerzas iguales se embarquen en una aburridísima guerra de desgaste mientras los demás se dedican a ver la televisión. (¿Alguien quiere echar una partidita de *Monopoly*?)

La gran mayoría de buenos juegos para varios jugadores, siempre con la excepción del juego *Nuclear War*, mantienen a todos los jugadores dentro de la partida desde el comienzo hasta el final.

Equilibrio. Algunos afirman que los juegos

de tablero para varios jugadores poseen un equilibrio inherente, debido a que los jugadores que vayan perdiendo pueden alisarse en contra de los que lleven ventaja e impedir que se distancien demasiado. Greg Costikyan escribió algo por el estilo en el segundo número de la revista *The Gamer*: «Los mecanismos intrínsecos a cualquier juego diplomático conspiran para crear un equilibrio.» Yo opino que el asunto del equilibrio es bastante más sutil de lo que parece a primera vista.

Los jugadores que atacan a quien lleva ventaja sobre ellos se enfrentan a distintos grados de dificultad. En el *Borderlands* hacerlo resulta complicado, en el juego *Illuminati* es todo un desafío. Pero en el *Hacker*, un juego de cartas sobre el crimen por ordenador editado recientemente por SJG, «chivarse» resulta casi tan sencillo como hacer una llamada telefónica, y provocar la caída del líder del juego se convierte en una decisión que no exige ni un segundo de meditación. Idealmente, el equilibrio debería implicar un cierto grado de seguridad para las ganancias que tanto ha costado conseguir.

Además, si el juego permite que uno o dos jugadores se hagan con todo el mercado de algún artículo vital, el equilibrio desaparece por completo. El ya totalmente olvidado *Enterprise-4-Encounter** de West End Games, un juego licenciado por *Star Trek* y creado por el equipo de Future Pastimes, exige a los jugadores que reúnan una tripulación de la Flota Estelar en la que haya un miembro de cada disciplina: ciencia, comunicaciones, seguridad, y así sucesivamente. Pero si un jugador consigue en secreto a todos los tripulantes de una disciplina determinada disponibles (lo cual no resulta nada difícil), los otros jugadores enseguida descubren que la victoria se vuelve frustrante e inexplorablemente imposible de alcanzar.

Roles individualizados. En un juego de dos jugadores sabes quién eres: eres el héroe, y te estás enfrentando a tu enemigo. Cuando hay varios oponentes, ese estado psicológico se debilita. Los roles individuales no son vitales, pero el que un juego de tablero proporcione una identidad diferenciada a cada jugador (mediante una posición determinada en el juego, un poder especial o meramente un nombre) siempre ayuda a que el juego funcione mejor. El juego *Hacker* falla en este aspecto, al igual que ocurre con *Quirks**, un diseño concebido por Future Pastimes en 1980.

Eon Products lanzó al mercado este juego de selección «antinatural» justo después del *Cosmic Encounter*. ¡Qué gran desilusión! Maravilloso en su concepción, el juego *Quirks* representa muchos rasgos biológicos en cartas que pueden ser ingeniosamente combinadas para formar carnívoros, herbívoros y plantas. (*SimLife*: un juego de ordenador recientemente lanzado al mercado por Maxis, copia esta idea.) A medida que el clima va cambiando, los jugadores sustituyen unas cartas por otras en sus criaturas incluyendo rasgos mejor adaptados (¡o esa es su esperanza!) al entorno. El primer jugador que logra construir formas de vida de las tres categorías bien adaptadas a su entorno, gana la partida.

Suena magnífico, pero *Quirks* te plantea un montón de problemas. Creo que uno de los grandes defectos del juego es que nunca identifica a los jugadores con los animales que están

haciendo evolucionar. Los jugadores son meros creadores no identificados que contemplan a las bestias y a la vegetación desde las alturas. *Quirks** consiguiera hacer que me sintiera mucho más involucrado en el juego «evolucionándome...» haciendo que yo fuese la criatura que necesitaba alzar con la victoria en un determinado nicho ecológico. Decidí si hay que comer plantas o animales, o si debería prescindir de mis alas sustituyéndolas por un aguijón eléctrico si que suena realmente divertido. (Para conocer una forma mucho mejor de enfocar el tema, véase el juego *Tyranno Ex**, lanzado al mercado hace poco por Avalon Hill.)

Diseño guiado por el jugador. Algunos juegos son arbitrarios: un número excesivo de cosas ocurren aleatoriamente sin que los jugadores puedan influir de ninguna manera en ellas. Si los acontecimientos resultan interesantes por sí mismos, ese defecto no matará al juego, y como prueba está *Tales of the Arabian Nights*, uno de los juegos reseñados anteriormente. Pero tómese en cambio el juego *Arkham Horror** (Chaosium, 1987). En este juego de tablero basado en el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, los jugadores intentan cerrar las puertas dimensionales que amenazan con destruir el inquietante pueblo de Arkham. Recorren el pueblo, entran en comercios, vacaciones e iglesias, y tiran un dado para averiguar qué ocurre en todos esos lugares. Puede que encuentren un arma, o puede que sean atacados por un monstruo. Puede que los jugadores pierdan todo interés por el juego después de llevar un buen rato tirando dados.

También tenemos el juego *Kings & Things* (West End Games/Games Workshop, 1986). Hasta un máximo de cuatro jugadores vagan por un mapa variable formado por grandes hexágonos de cartón, cada uno de los cuales contiene una variedad distinta de terreno y su fauna nativa. Los jugadores que intentan hacer algo «sea lo que sea», deben sacar fichas de un recipiente para averiguar qué consiguen o con qué se encuentran. Los ganadores demuestran poseer una gran capacidad para sacar el mínimo de fichas posible, y muy poca cosa más.

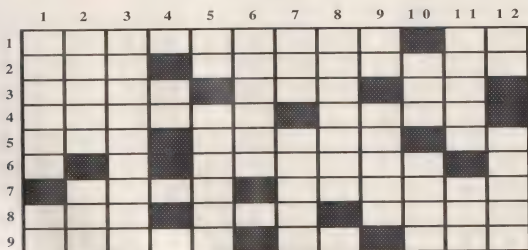
Los buenos juegos de tablero no confían en las fichas y los gráficos, sino en los jugadores. Los jugadores son el mejor sistema que pueda desear un diseñador: son divertidos, graciosos e infinitamente variables (aunque no siempre equilibrados), y lo normal es que sean capaces de controlarse razonablemente bien los unos a los otros impidiendo que nadie se desmande. Un gran juego estructura las interacciones de los jugadores sin ejercer ninguna presión sobre ellos, y permite que éstos conserven la flexibilidad suficiente para seguir exhibiendo sus extrañas variaciones de comportamiento. En esos casos no sólo aprendes a jugar, sino que también aprendes cosas nuevas sobre la naturaleza humana. En un buen juego de tablero, todo el mundo gana.

* Indica un producto de una empresa distinta de TSR, Inc. Casi todos los nombres de productos son marcas registradas propiedad de las empresas que los publican. El uso del nombre de cualquier producto sin que se haga mención de su condición de marca registrada no debe ser considerado como un ataque a dicho status.

GRAN CONCURSO DRAGON MAGAZINE D R O S O F T

(Bases en página 36)

D R A C O G R A M A



HORIZONTALES

1. Antes de final de año le podréis clavar los colmillos. Trivial Pursuit. - 2. Acudiré. Características que miden la interacción social. - 3. ¡Bang!. Tanto futbolístico de cabeza o tronco anglosajón, como queráis. El es francés. 4. Dícese que una espada lo es cuando hace más pupa de la reglamentaria. Al revés, pintor que perdió una oreja por sobredosis de pipas de girasol. - 5. Plantigrada. Motocicleta charcuta y hortería. Grito de ánimo coreado en los estadios. - 6. Lo lleva Superman en el traje. Con una A tendrás un Blackjack. A donde se suelen ir los magos de primer nivel que se enfrentan solos con una horda de dragones. Carbono. - 7. Capital indonesia. LA REVISTA, con mayúsculas. - 8. Golpe propinado por los equinos. Vida francesa. Lo suele estar la una. - 9. Organismo al que acostumbran a pertenecer los guardabosques. No aplicable. Ente chino.

VERTICALES

1. En plural, Carlos Santana suele preguntar que «oye cómo va». Centro Internacional. - 2. Solos operísticos. Medida inglesa de cerveza. - 3. Golpe propinado con una verga marinera. - 4. España y olé. Grito de guerra skin. Pon una «L» y una «N», quedarás como un señor y nosotros nos ahorraremos un par de definiciones chorras. - 5. No contesta. Moto portuguesa. - 6. Sasacerdote del Tíbet. Un romano. - 7. Lo que siempre mueve a los aventureros. Los clérigos y paladines suelen pertenecer a ella. - 8. Guerrero anglosajón. Primera vocal. Tasa a medio pagar. Fragmentos líquidos. - 10. Yo lo tengo. Personalidades orgullosas. - 11. Tren Ligero Articulado Goicoechea-Oriol. «Object Linking and Embedding» en Windows 3.1, o si lo preferís, expresión castiza. - 12. Los IBM 1 y 2 lo suelen ser. Al revés, va pegada al dragón cuando Tasselhoff no la ha mandado.

TESORO:
ALINEAMIENTO:

DADOS DE GOLPE:
GAC0:
NUM.ATAQUES:

RESISTENCIA A LA MAGIA:
TAMAÑO:
MORAL:
VALOR PE:

EL CORONEL NO TUVO SUERTE

Por Julio Recarte.

Transcrito de las Memorias del inspector Joseph Terrace, de Scotland Yard.

Londres, 21 de marzo de 1892. 10:30 a.m.

Me ordenaron presentarme lo antes posible en el 31 de Chelsea Street, para investigar un posible caso de asesinato. Smoley, mi ayudante por aquel entonces, me esperaba en la puerta de la mansión. ¡Pobre Smoley! Era un hombrecillo patético, siempre vestido con trajes arrugados de tono oscuro, que lucía un bigotito ridículo en forma de cepillo y se esforzaba (a veces infructuosamente) en ser eficiente. Se apresuró a darme los detalles, sin darme tiempo siquiera a bajar del coche:

¡Buenos días, señor! El difunto se llamaba Robert Tyrell, y era coronel retirado del Ejército de Su Majestad. Vivía en esta casa con su hija Margaret y una mujer de servicio. Descubrió el cadáver su chófer, Jonathan Palmer. Se encuentra en el salón por si desea interrogarlo.

Nos dirigimos al salón. Hundido en uno de los sillones se encontraba un hombre de una treintena de años, alto y de apariencia robusta. Parecía abatido y preocupado.

«¿Señor Palmer? Soy el inspector Terrace, de Scotland Yard. Me gustaría hacerle algunas preguntas. Usted descubrió el cadáver, ¿verdad?»

«Sí. Debía pasar a recogerlo a las 9'30 h en punto. Era muy estricto con la puntualidad. Cuando no me abrieron la puerta la eché abajo. Encontré al coronel en su propio despacho, en medio de un charco de sangre.»

«¿Cuándo fue la última vez que le vio con vida?»

«Ayer tarde, alrededor de las 18.30. Me despidió diciéndome que no me necesitaría en toda la tarde, pues esperaba la visita de Richard Cartland.»

«¿Richard Cartland?», miré interrogadoramente a Smoley, que se apresuró a sacar su libreta de notas, contento de demostrar su eficiencia. Por supuesto, había estado interrogando a Jonathan antes de mi llegada.

Richard Cartland, de 28 años. Estuvo bajo las órdenes del coronel hace cinco años, poco antes de que éste se retirara. El coronel provocó su expulsión del Ejército bajo las acusaciones de insubordinación y desacato. Actualmente trabaja como detective privado, y recientemente se le había visto junto a Margaret, la hija del coronel.

«El coronel —prosiguió Jonathan— me confió que tenía la intención de librarse de él ofreciéndole una buena cantidad de libras a cambio de que se alejara para siempre de Margaret.»

«¿Es un hombre violento, ese Richard Cartland?»

«Violento y muy fuerte. Yo también serví con el coronel, hace años, y sé que Richard es capaz de partir el cráneo de un buey a puñetazos.»

«Gracias, señor Palmer. Luego le pediremos que nos firme su declaración.»

Dejamos a Palmer en su sofá. Indiqué a Smoley que me enseñara el lugar del crimen. Allí pude oír a Palmer murmurando:

«¡Pobre coronel! ¡Decías que ningún arma blanca podría matarte!»

«Smoley... ¿Por qué se tardó tanto en encontrar el cuerpo? ¿No vi-

vía con su hija y una criada?»

«La hija ha desaparecido, y aún no la hemos localizado. Respecto a la criada, tenía la tarde libre. Tendría que haber vuelto a la casa para la hora de la cena, pero sufrió un accidente: la atropelló un coche. Aún se encuentra en el hospital.»

«¿Richard Cartland ha sido localizado?»

«Tampoco. Si quiere mi opinión —añade con suficiencia—, creo que cuando le encontremos será con la hija del coronel y con las manos manchadas de sangre.»

No contesté a Smoley. Hay algo aquí que no encaja. No me gusta.

El despacho estaba decorado con un gusto que personalmente encuentro repugnante: excesivamente recargado para ser un lugar relajado y confortable. Las cuatro paredes estaban sepultadas por una enorme colección de armas orientales: gummies, cuchillos de hoja ancha, dagas, katanas, cimitarras... La estancia parecía haber sido el campo de batalla de una lucha desesperada: sillas volcadas, lámparas rotas, cuadros caídos. Sólo el retrato de la reina se mantuvo en su lugar, así como la mayor parte de las armas. El cuerpo del coronel no se encontraba en el centro de esta destrucción, sino al lado de la puerta, caído boca abajo y de espaldas a ella. Me sorprendió. Era pequeño, con un aspecto ridículamente frágil para haber albergado un carácter tan fuerte como el del coronel. William, nuestro forense, lo estaba examinando.

«Buenos días, William. ¿Ha descubierto algo interesante?»

«Aún no tengo nada definitivo, señor. No hasta que le haga un examen completo en mi laboratorio. Pero casi podría asegurarle que su herida no es mortal. Parece ser que lo que lo ha matado ha sido la hemorragia. Fíjese qué grande es el charco de sangre. Sí, yo diría que ha muerto desangrado.»

«¿Cuál ha sido el arma del crimen?»

«Un estilete árabe. El asesino lo dejó tirado detrás de la puerta. Lo he dejado encima de la mesa. Cójalo con cuidado, está muy afilado.»

Hice salir a Smoley del despacho. Me pone nervioso su servilismo, y necesitaba concentrarme y pensar. Sopesé el arma. William tenía razón, es un estilete muy afilado, sin duda perteneciente a la colección del coronel. Me llamó la atención la empuñadura: carece de guarda, y es extraordinariamente pequeña y delgada. Sin duda, es un arma de mujer. ¿Qué es esto? Unas pequeñas, casi imperceptibles muescas en la empuñadura. Le pido una lupa al doctor. Las estoy examinando de cerca cuando Smoley vuelve.

«Hemos encontrado a la pareja, señor! La Policía local los ha detenido cerca de Bristol...!»

Apenas lo escuché. Me arrodillé con la lupa y examiné detenidamente el marco de la puerta. Encuentro lo que busco: unas muescas en el borde interior del marco, un poco por encima de la bisagra. Ahora, todo encaja...

¿Quién mató al Coronel, cómo lo hizo y por qué?

GRAN CONCURSO DRAGON-DRO SOFT

¿ERES UN ROLERO IMAGINATIVO?

Ediciones Zinco, con la colaboración inestimable de **Dro Soft**, quiere premiar tu imaginación como rolero. Y ello, a través de tres concursos en uno, en los que puedes participar y ganar JdR para ordenador y ejemplares de *Battletech Tercera Versión*.

CONCURSO NUM. 1: DRACOGRAMA

En clave de humor, hemos preparado para ti un crucigrama que pondrá a prueba tus conocimientos sobre rol. No hay que añadir mucho más, ¿verdad? Entre todos los acertantes se sortearán los premios especificados en las bases.

CONCURSO NUM. 2: ¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO?

Crea el monstruo para *AD&D* más terrible, más hilarante o más machaca que imaginar puedas. Usa para ello la hoja del *Compendio de Monstruos* en blanco de la página 34. Los mejores monstruos, a criterio de la redacción, además de ser premiados con las mismos lotes de regalo que los concursos 1 y 3, verán publicada su creación en próximos números de **DRAGON Magazine**. ¡Demuéstranos de lo que eres capaz!

CONCURSO NUM. 3: EL CORONEL NO TUVO SUERTE

El coronel Tyrrel ha muerto. ¿Serías capaz, con las pruebas que ha descubierto el inspector Joseph Terrace, de esclarecer las circunstancias de su muerte? Entre todos los acertantes se sortearán los premios especificados en las bases.

BASES DEL CONCURSO

Podrán participar en este concurso todos los lectores de **DRAGON Magazine** que nos envíen esta separata de cuatro páginas (no se admiten fotocopias). El plazo de recepción se cerrará el 31 de marzo de 1994 a las 12.00 de la noche.

Todos los concursantes podrán participar en uno, dos o tres de los concursos propuestos. No hace falta decir que, cuanto más extensa sea tu participación, más posibilidades de premio tienes.

Los premios de los concursos 1 y 3 serán sorteados entre los acertantes, y la lista de ganadores se publicará en el **DRAGON Magazine** número 9, abril de 1994. En el concurso 2, será la redacción, reunida como jurado y presidida por nuestro Director, la que otorgará los distintos premios. El resultado también será publicado en el ejemplar de

DRAGON ya mencionado. En todos los casos, **Ediciones Zinco** se pondrá en contacto con los afortunados y les hará llegar el premio al que se han hecho acreedores.

Los premios para cada concurso consistirán en:

Un primer premio. Lote de dos juegos de rol para IBM PC *Eye of the Beholder I y II*, con manual y libro de pistas) y un ejemplar de *Battletech Tercera Versión*.

Tres segundos premios. Juego de rol para IBM PC *Eye of the Beholder II* (con manual y libro de pistas).

Tres terceros premios. Juego de rol para IBM PC *Eye of the Beholder I* (con manual y libro de pistas).

Poned bien claro en el sobre la palabra **CONCURSO**, y enviad las cuatro hojas rellenas con vuestros datos personales a:

CONCURSO DRAGON MAGAZINE
Ediciones Zinco
Avenida de Roma 157, 9.º
08011 Barcelona

DATOS PERSONALES

APELLIDOS	¿DONDE SUELES COMPRAR
NOMBRE	TUS JdR Y MATERIAL AFIN?
EDAD NUMERO TEL.	
CALLE NUMERO	
POBLACION PROVINCIA	¿QUE REVISTAS DE ROL
CÓDIGO POSTAL	SUELES LEER O COMPRAR?
CLUB	
DIRECCION	
¿JUEGAS A ROL	¿TIENES ORDENADOR
CON ASIDUIDAD?	O VIDEOCONSOLA?
¿LLEVAS MUCHO TIEMPO	
JUGANDO A ROL?	MARCA
¿QUE JUEGOS DE ROL PRACTICAS?	MODELO
.....	
NOMBRA CINCO DE ELLOS	
POR ORDEN DE PREFERENCIA	
.....	
.....	

Gracias por vuestra participación, y suerte a todos.
Esperamos vuestras cartas.

EL LOBO



Las bestias salvajes no siempre son las más peligrosas

Por Ricard Ibáñez

Ilustración de Montse Fransoy

Minimódulo de Aquelarre para 2 o 3 Pj, que no tienen necesariamente que poseer magia o una excesiva experiencia.

*Para jugarlo es importante (aunque no imprescindible) consultar el suplemento **Rinascita**.*

Introducción

Galicla, marzo de 1562. Tras haber recorrido juntos el Camino de Santiago, el grupo de Pj se resiste a separarse, pese a haber visitado ya el Santo Sepulcro del Apóstol. Es por ello que están viajando sin rumbo fijo por la parte sur del reino

de Galicla, antes de decidir qué hacer o adónde ir.

Su peregrinar los lleva un poco por casualidad a la aldea de Castrelo, población del valle de Limia, cercana a la frontera portuguesa. Es poca cosa más que una veintena de casas, esparcidas un poco a la buena de Dios, sin calles que puedan llamarse tales. Más o menos en el centro de la población hay algo parecido a una plaza, donde se alzan los dos edificios más importantes de la aldea: la posada y una vetusta Iglesia de estilo románico. Alrededor de la misma se está reuniendo, a toda prisa, toda la población (que no llega ni de lejos al centenar de almas)

1. Las víctimas

Es posible que los Pj se acerquen, un poco empujados por la curiosidad. Si visten ropas elegantes y van a caballo las gentes se apartarán respetuosamente a su paso, en caso contrario deberán abrirse paso a codazos (o subirse a un árbol). En las gradas de la Iglesia un hombre acaba de depositar, con sumo cuidado, una capa de cuero ensangrentada, que envuelve lo que parece ser un cuerpo humano. En efecto, cuando el sacerdote del lugar descubre el lienzo aparecerá ante los ojos de la comunidad (y de los Pj) el cadáver de un muchacho de unos doce años, cruelmente mutilado por fieras salvajes. Se oírán un grito entre la muchedumbre, y una mujer, presa de histeria, se abrirá paso para arrojarle sobre el cadáver, llenándolo de besos. Poco a poco, la muchedumbre se alejará del lugar, dejando a la mujer sola con su dolor, y al buen sacerdote que, a su lado, tratará inútilmente de consolarla.

Los Pj podrán enterarse de todos los detalles en la posada Obaratzal (que hace además las funciones de taberna local) mientras se calientan el estómago con un aguardiente casero típico de la zona, llamado orujo. Buena parte de la población masculina de la aldea se ha reunido allí, y se ha organizado espontáneamente una improvisada asamblea para decidir qué hacer. Si los Pj son discretos, no llaman mucho la atención, y colocan sus orejas en la posición adecuada, descubrirán que el chico en cuestión se llamaba Sainete, y que era el único hijo de Andreia, la viuda del panadero. No ha sido el primero en morir de esta manera. En los dos últimos meses han desaparecido tres habitantes de la comarca, para reaparecer a los pocos días, todos ellos mutilados del mismo modo. La mayor parte de los parroquianos coinciden en afirmar que los culpables no pueden ser otros que los lobos, que tras el crudo invierno (que ya toca a su fin) se han aficionado a la carne humana. Varios aldeanos, sin embargo, callan y miran a las llamas sombríamente, sin pronunciar palabra.

2. La leyenda

Si los Pj se percatan de ese segundo grupo de gentes (tirada de Psicología) pueden intentar hacerles hablar (tirada de Eloquencia). Descubrirán así que no todos en el pueblo están dispuestos a echarle la culpa a los lobos tan alegremente:

Susurrarán que hay algo extraño en estas muertes: los cadáveres no están devorados, ni siquiera roídos. Las bestias que lo hicieron sólo se preocuparon en matar, no en saciar su hambre. Y añadirán que ningún lobo haría eso... solamente la Xauria.

Si los Pj les piden más detalles sobre dicha jauría les dirán que, según cuenta la leyenda, vivía en estos parajes hace mucho tiempo un cazador, que con su arco y sus perros andaba continuamente por el bosque sin descansar jamás. Algunos dicen que finalmente sufrió un castigo de Dios, por salir a cazar en día sagrado, otros afirman que mató a la mascota de unas Fadas, e incluso no falta quien dice que, en realidad, sufrió la maldición de un terrible gigante, con quien tropezó por casualidad en el bosque. Sea como fuere, un día sus propios perros lo devoraron vivo, y seguidamente toda la jauría enloqueció, perdiéndose en el bosque. Hay quien dice que aún hoy puede oírse sus ladridos en el bosque...

Como colofón a las palabras de los aldeanos, afuera empieza a aullar el vendaval... Casi parece que, en efecto, sean los aullidos de un lobo, o de un alma en pena. Repentinamente, la puerta se abrirá bruscamente, y un grupo de hombres irrumpirá en la sala. Son siete, van vestidos con petos de cuero y pieles y llevan arcabuces y ballestas como los cazadores. Uno de ellos, con voz estridente gritará «¡Posadero! ¡Mueve el culo y trae vino caliente para tu señor!»

Si los Pj preguntan, se les explicará que es Mateo de Andrade, hijo del barón Leuter de Andrade, acompañado de algunos amigos y criados. El barón vive normalmente en Santiago, pero tiene una villa fortificada en el valle. Últimamente sólo la visita su hijo, al cual le gusta cazar por las cercanías. Mateo se quedará mirando un rato a los Pj, entre curioso y divertido, y es posible que éstos le devuelvan la mirada. Se irá al poco, seguido por sus hombres como si de perillos falderos se tratara.

3. El cadáver

Si los Pj desean examinar el cadáver de Sainete, deberán dirigirse a la choza de la viuda. Es allí donde reposan los restos del muchacho, velados por su desconsolada madre, el sacerdote y algunos parientes y amigos. Sería interesante que los Pj tuvieran algo de tacto, y se abstuvieran de decir algo así como «Buenas, bruja, venimos a por el fambre de tu hijo,

Todo en:

- Juegos de simulación
- Comics
- Literatura fantástica



Astigai
JUEGOS Y KALDIAX

**Servimos a todo el Estado.
Consúltanos sin compromiso.**

**Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao o
llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si
llamas desde fuera de Bizkaia.**



¿dónde lo has metido?» Aunque su condición de hombres de armas les otorgue el respeto de los campesinos, no hay que tirar demasiado de una cuerda ya tirante. La viuda está al borde de la histeria, y en caso de problemas sus vecinos y amigos la respaldarían.

Si los Pj consiguen (de un modo u otro) examinar el cadáver, descubrirán con una tirada de Per x 4 que, en efecto, ha sido mordido, no roído ni devorado. Además, si pasan una tirada de Conocimiento Animal, se darán cuenta de que las marcas de dientes no corresponden a las de lobos, sino a las de perros. Perros de caza...

Si los Pj preguntan, pronto descubrirán que el que descubrió el cuerpo fue Xan, el leñador. Se encuentra en la posada, bebiendo con los demás y haciendo planes, pero por unas monedas (o una tirada de Mando o Elocuencia) accederá a conducir al grupo hasta el lugar donde encontró el cadáver.

Se trata de un claro situado en una parte bastante tupida del bosque, no muy lejos de la aldea. Un examen detenido del lugar (y pasar las oportunas tiradas) puede ser muy revelador:

* Tirada de Per x 3. Apenas hay sangre.

* Tirada de Medicina (bonus del 50 % si se pasó la tirada anterior). Es evidente que no murió aquí. Algo, o alguien, trajo su cadáver a este lugar.

* Tirada de Rastrear. No hay huellas de lobos ni perros, ni señales de que hayan arrastrado un cuerpo. Pero sí que hay (aunque alguien ha intentado borrarlas) huellas de caballos con herraduras...

4. El lobo

Como dijo alguien una vez, el hombre es un lobo para el hombre. No hay que buscar al culpable de las muertes entre los lobos, ni entre leyendas locales, sino simplemente en la crueldad humana. Y es que Mateo, el hijo del barón, es un gran cazador. Ha cazado todas las criaturas que se dan en los dominios de su padre... y ninguna presa le deleita más que la humana. Junto a sus amigos y criados (unos botarates tan necios y egoístas como él) ha acostumbrado al sabor de la sangre a una jauría de perros, a los que guarda encerrados en las bodegas de la villa de su padre. Hace ya un tiempo que se dedica a este jueguito: sus hombres capturan a algún viajero solitario, lo sueltan en la zona del bosque reservada como coto privado del barón (lejos de ojos u oídos indiscretos) y una vez allí se le ordena que corra por su vida. Seguidamente sueltan los perros tras él. Una vez terminado todo, arrojan los restos lejos de la zona de la cacería. Con la llegada del invierno los viajeros han desaparecido, y el hijo del barón se ha visto obligado a echar mano de su reserva de ganado. En otras palabras, los vasallos de su padre... que un día serán suyos. La llegada de un grupo de hombres de armas (los Pj) abre nuevas expectativas... Muy interesantes expectativas...

5. La jauría

Graciosamente, el hijo del barón se ofrecerá para organizar a las gentes del pueblo en una batida, destinada a exterminar a los lobos que puedan haber aún en el bosque. Los campe-

nos, con gritos y golpes, deberán dirigir a las bestias a un determinado punto, donde serán abatidas por él y sus hombres. Mateo invitará a los Pj a que lo acompañen. Su plan consiste en aislar al menos uno de los Pj, para capturarlo vivo y cazarlo tranquilamente dentro de un par de días.

Para los Pj también es una buena oportunidad (y así debería insinuárselo el DJ) para acercarse al coto privado del barón, e incluso para colarse dentro de la villa, donde se encuentran los perros y los calabozos donde se encierran a las futuras presas. Para ello, claro está, deberán primero burlar la vigilancia de los hombres de Mateo (quizá con un par de buenas tiradas de Cabalgar o Escondarse)

Caso de que los Pj se nieguen a implicarse tanto en el asunto, e intenten huir de la aldea, de la comarca y del problema, el hijo del barón les tenderá una emboscada, con ánimo de usarlos como presas en sus cacerías futuras.

De una manera o de otra, la apoteosis de la historia debería estallar en el bosque, con los Pj luchando y persiguiendo (o siendo perseguidos) por los hombres de Mateo. En caso de apuro, el ingenio y las competencias de Rastrear, Otear y Artesanía (para construir trampas) pueden resultarles muy útiles. Los del pueblo pueden convertirse en fieles aliados si conocen la historia... pero, como es evidente, Mateo procurará por todos los medios que ninguno de los Pj viva lo suficiente para contarla.

Conclusión y recompensas

Caso de que Mateo vea las cosas muy feas para él, intentará huir, con la esperanza de que la influencia de su padre lo libre del castigo que le espera. Caso de que los Pj no logren atraparlo, su cuerpo será encontrado un par de días más tarde, devorado por fieras salvajes, que bien podrían ser perros. Por cierto, no hay huellas de ningún animal a su alrededor, pero quien lo encuentre jurará haber oído, por un momento, el ladrido enloquecido de una enorme jauría de perros...

Los Pj ganarán cada uno 35 P. Ap. por jugar esta aventura. Si alguno se destaca especialmente (por tener buenas ideas, buena interpretación o por llevar el peso de la aventura) se le puede premiar con hasta 20 puntos más.

PNJ DE LA AVENTURA

Mateo de Andrade

FUE	12	Altura: 1'75	Peso: 78 Kg
AGI	15	RR: 40% IRR: 60%	
HAB	14	Apariencia: 19	
RES	18	Edad: 20 años	
PER	20		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Espada 70 % (1D8+1)

Pistola 65 % (1D10+1)

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Elocuencia 45 %, Psicología 75 %, Torturar 40 %.

Notas: Mateo tiene una crueldad refinada, casi sensual.

Notas: Son diez. Enloquecidos por la sangre y el encierro, su ferocidad alcanza límites insospechados. ¡Pobre del que les libere de su encierro sin estar preparado!

Campesino normal

FUE	15	Alt. 1'70	Peso: 65 Kg
AGI	12	RR: 35% IRR: 65 %	
HAB	10	Apariencia: 15	
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Aperos de labranza, 40 % (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 40 %, Conocimiento Vegetal 45 %

Armadura: Ropas de cuero (Prot. 3)

Competencias: Otear 40 %, Rastrear 50 %, Escuchar 40 %.

Notas: Son una docena. Seguirán las locuras y caprichos de

su amo hasta donde haga falta... siempre que ello no exija

que su pellejo corra excesivos riesgos.

Lobos

FUE	12	RR: 50 %	IRR: 50 %
AGI	15	Arm. Nat. Carece	
RES	10		
PER	20		

Armas: Mordisco 60 % (1D6)

Competencias: Rastrear 75 %, Escuchar 50 %

Notas: Los Pj pueden toparse con alguno de ellos si

participan en la cacería. Sólo atacarán en caso de sentirse acorralados.

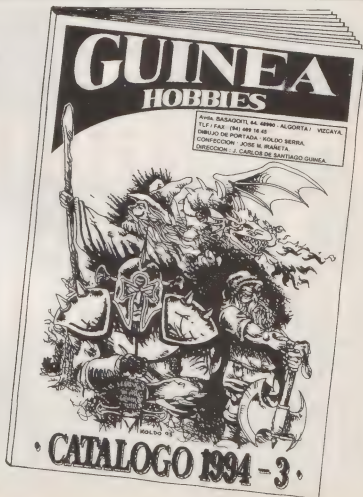
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

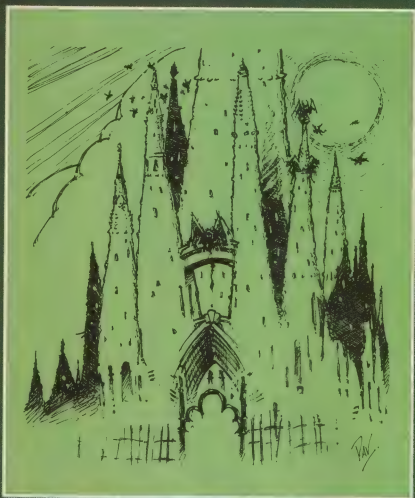
[illegible]

**"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y
NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE
ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO
CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON
CIENTOS DE ARTICULOS.**

**SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA,
BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA.
ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS
PARA GASTOS DE ENVIO.**

**SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO
A TODA ESPAÑA.**





LA MORADA DEL PRISMA

Lo que la hechicería ha separado,
que no lo una el hombre.

Por Rich Baker
Dibujos de Terry Pavlet

Rich se graduó en 1988 y sirvió tres años como oficial en la Armada de los EE.UU. Actualmente trabaja para TSR Inc. como creativo, y tiene en su currículum diversos accesorios y aventuras para el AD&D. También es el responsable de diversos artículos aparecidos en la edición anglosajona de DRAGON. Rich juega con mucha safia al squash, y vive en Delawan, Wisconsin, junto a su adorable esposa, Kim.

«La Morada del Prisma» es una aventura para AD&D pensada para un grupo equilibrado de 4-8 jugadores (unos 42 niveles en total). Es una aventura de gran desafío, y cualquier grupo menor o más débil debería ser reforzado con leales ayudantes o algunos objetos mágicos de los que se pueda prescindir, como pociones o pergaminos.

Esta aventura no se sitúa en ningún mundo en particular, y está pensada para quedar aislada de los paisajes comunes en la campaña que se esté jugando. Todo lo que se necesita es una pequeña villa o pueblo para que los PJ emplecen, y estaremos listos para partir.

LA HISTORIA DE LA MORADA DEL PRISMA

Hace años, uno de los magos más poderosos del reino era el anciano mago Alarius, estudioso y hechicero. El mago sirvió en la corte para toda una sucesión de reyes, y fue un fiel consejero a lo largo de sus años de servicio. Alarius era famoso por su dominio de la magia de la luz, e investigó sobre los hechizos de diversas escuelas que ataban el poder lumínico de diversas formas.

Pero Alarius se cansó de la pesada tarea de dirigir reinos y decidió que era el momento de retirarse y pasar el resto de sus días en compañía de su querida magia. En secreto, creó una gran gema mágica a partir de seis gemas menores —un rubí, un zafiro, una esmeralda, un jacinto, un topacio y una amatista— y la dotó con gran parte de su propio poder. Alrededor de la gema construyó un castillo de brillante cristal, e invocó sobre él un poderoso hechizo para elevarlo hasta los cielos. Sólo le ayudó una aprendiz, una joven baronesa llamada Irinia. Cuando hubo terminado, el viejo mago se despidió de su último amo real y envió su morada de cristal a vagar entre los vientos.

Alarius no sólo estaba interesado en el estudio de la magia, sino en todas las par-

celas del conocimiento. De vez en cuando, tomaba pupilos bajo su magisterio y les enseñaba, o asesoraba a héroes que buscaban su consejo. Sin embargo, su mejor y más brillante pupilo era Irínia, que desde la primera lección demostró ser inteligente y estar dotada para los arcanos conocimientos de la magia. Alarius estaba orgulloso de su alumna, y le placía mucho la habilidad y disposición que ésta mostraba.

Tres años de estudio, Irínia se marchó para buscar fortuna por su cuenta. Viajó con profusión, y ganó mucho poder y experiencia. De joven, había sido educada para regir la baronía de su padre. Después de sus estudios y de sus viajes, cuando llegó a casa, encontró a su padre débil y enfermo, cosa que había arruinado las tierras que iba a heredar. El orgullo de princesa que dormía dentro de Irínia despertó, y retomó el poder de manos de su anciano padre para intentar arreglar las cosas.

Irínia no era del tipo de persona que recibe consejo de nadie, y pronto alejó de su lado a los pocos partidarios fieles que tenía. La gente se volvía cada día más recelosa para con la «Princesa de Hielo», como la solían llamar. Como contrapartida, Irínia estaba cada vez más irritada con los lugareños y campesinos, que se rebelaban a su mandato. Echó mano de poderosos conjuros para obligar a la gente a que la aceptara, pero sus poderes no eran lo suficientemente fuertes como para hechizar a toda una baronía.

Desesperada, intentó ganar más poder e intentó invocar criaturas de otros planos para que la ayudaran. Un tanar'ri llamado Kaxathros respondió a la llamada y empezó a aparecer regularmente, con el aspecto de un hombre joven y guapo. Tentaba cada día a la baronesa diciéndole que en el lado oscuro es donde se logra más poder, si uno tiene los recursos suficientes para atreverse.

Con el tiempo ocurrió lo inevitable, y el pueblo se alzó contra la baronesa. Irínia fue derrotada y obligada a huir. Su furia era indescriptible, y juró volver para regir las tierras que la vieron nacer. Mientras vagaba en el exilio, el ansia de venganza de Irínia fue convenientemente alimentada por Kaxathros.

El tanar'ri convenció a Irínia de que necesitaba más poder para volver a subir al trono y mandar en él de nuevo. Pensó en Alarius, su antiguo maestro, y en los hechizos de su castillo flotante. Irínia sa-

bía que Alarius había investido al castillo con gran parte de su antiguo poder: con los secretos del archimago en sus manos, lograría el poder que deseaba. Cuando estuvo preparada, se teleportó a la Morada del Prisma, pidiendo cobijo con humildad a Alarius.

El archimago apenas había cambiado con los años, aunque tenía bajo su tutela a un par de nuevos estudiantes. Irínia le suplicó mayor poder y conocimiento, pero Alarius pudo ver que la ambición y el resentimiento la habían devorado por dentro. Rechazó con amabilidad su petición, pero la invitó a quedarse y a compartir sus estudios. En lugar de poder mágico, le ofreció historia y conocimientos académicos, mucho menos peligrosos. Alarius confiaba en liberar a Irínia de su orgullo y su rabia.

Durante un tiempo, Irínia simuló que reemprendía sus estudios, disfraizando sus intenciones. Kaxathros la animaba en la sombra. ¡Al fin y al cabo, ella había nacido para regentar la heredad de su padre! Si Alarius no le daba lo que ella quería—lo que se merecía—ella lo tomaría con sus propias manos.

Irínia estudió en secreto la gran gema que había en el corazón del castillo, intentando qué cantidad del poder de Alarius contenía y cómo hacerlo suyo. Como aprendiz, había presenciado la construcción de la Morada del Prisma, y dedicó meses enteros a saber más sobre el proceso y los hechizos empleados.

Irínia supo que toda la estructura mística del castillo era alimentada por la gran gema. El corazón de aquella Morada era la torre de cristal blanco de Alarius, una construcción que no era real, sino una emanación de la gema. Averiguó con sus pesquisas que los encantamientos de los seis cristales componentes eran sucesivos, lanzados uno sobre el otro. Uno a uno estudió los hechizos que había visto lanzar a Alarius años antes, analizando sus defectos y buscando sus posibles puntos débiles.

De acuerdo con Kaxathros, Irínia ideó un plan para separar las gemas.

Descubrió que la suma de las gemas generaba más poder que éstas por separado, y que Alarius vería muy mermado su poder si se dividían las piedras. La Torre Blanca no podría existir si las gemas eran separadas. Con la Torre Blanca y Alarius fuera del mapa, Irínia confiaba en poder hacerse con el poder del mago y dominarlo. Este quedaría confinado en las seis

piedras, perdido sin la dirección o propósito que le daba el encantamiento final de la Torre Blanca.

En el momento que ella estimó adecuado, Irínia dio su golpe de efecto. Esperó a que Alarius estuviese absorto en sus estudios y fue a por Tymor, el joven aprendiz de Alarius, que estaba loco por ella. Irínia lo hechizó con facilidad. Le dio a Tymor una daga hecha de mithril encantado y le ordenó que fuera a la cámara de la gran gema y la dividiera con la daga. Tymor no podía negarse. Siguiendo las órdenes de Irínia, el joven mago golpeó el cristal, muriendo a causa la explosión de energía mística que vino después y haciendo fallar el hechizo que mantenía juntas las piedras. La Torre Blanca dejó de existir, y Alarius quedó atrapado en el Plano Etéreo.

Pero el plan de Irínia no funcionó tan bien como ella había esperado. La Torre Blanca había desaparecido, atrapando a Alarius como estaba previsto. Pero las gemas individuales rechazaban su contacto, teletransportándose de forma inmediata a la torre del castillo y quedándose allí. El alma de Alarius había permeado en cierta forma la gran gema, y aunque estaba atrapado, parte de su poder permaneció en las seis piedras más pequeñas que habían formado la gran gema. Frustrada, Irínia se instaló en el castillo para estudiar el problema, mientras la construcción viajaba sin rumbo fijo sobre el reino.

Irínia trabajaba de forma incansable para descifrar las notas de Alarius y retomar el poder de las piedras. Entretanto, hizo de la Morada del Prisma su hogar. Descubrió como funcionaban la mayor parte de las defensas del castillo, y capturó al único aprendiz de Alarius que quedaba, un mago estudiante llamado Tensil. En ocasiones, Irínia visitaba las tierras bajo el castillo, en busca de guerreros avaros o monstruos deseosos de su oro. Algunos vinieron por su propia voluntad, jurándole lealtad, otros fueron encantados para que sirvieran con vigilantes y defensores del castillo. Irínia se ha hecho con una guardia de 12 fieles guerreros, liderados por un luchador llamado Kendel. Entretanto, las gemas han resistido todo intento de control. (Nota: Irínia no será capaz de obtener una piedra ni de un PJ cautivo. Si intenta hacerlo, la piedra retornará a su lugar en la torre blanca.)

Kaxathros aconseja y guía a Irínia continuamente. La ha convencido para que busque más guerreros, para el día en que

LA MORADA DEL PRISMA

regrese a su feudo, y oro, para pagar mercenarios y asegurarse la obediencia de su gente. Irínia desciende en ocasiones al suelo para reclutar (o encantar) guerreros y amasar tesoro. El tanar'ri sabe que el desmesurado orgullo y arrogancia de la baronesa son terreno abonado para extender el caos y la maldad en su tierra natal. Ha sido la voz en la sombra que se ha encargado de recordarle constantemente sus derrotas, y la ha animado en sus esfuerzos por recuperar la baronía. Una vez que Irínia vuelva a mandar, el asustado tanar'ri sabe que ella necesitará cada vez más su ayuda para mantener el trono.

PARA EL DUNGEON MASTER

Los PJ se ven involucrados en el extraño asunto de la Morada del Prisma cuando el castillo aparece en los cielos de la ciudad o pueblo donde están. Irínia lleva varios meses intentado sin éxito controlar el rumbo del castillo. Si lo deseas, le puedes decir a los PJ que se han oído algunos rumores infundados acerca de las apariciones aleatorias de un castillo entre las nubes.

Cuando llega la Morada, el aprendiz Tensil intenta ganar su libertad. Aunque pronto es atrapado por el tanar'ri, se las arregla para lanzar un cristal mágico desde las alturas: un prisma mágico especial, capaz de crear un puente de arco iris que permite desplazarse del castillo al suelo y viceversa. Entre la misteriosa aparición del castillo y el descubrimiento del cristal de Tensil, cualquier grupo mínimamente curioso reconocerá la oportunidad de una buena aventura.

Si los PJ necesitan más razones para investigar el castillo flotante, tienes varias opciones. Puede que Tensil pudiera adjuntar un mensaje al cristal antes de lanzarlo. Puede que Irínia envíe a algunos de sus guerreros, equipados con pociones de Volar, para saquear el pueblo donde se alojan los aventureros. Los atacantes se retirarán al castillo cuando los aventureros les hagan frente.

ALARIUS Y LOS CRISTALES

El anciano mago está atrapado en el Plano Etéreo, enterrado en una prisión de cristal que se formó a su alrededor cuando su gema mágica fue destruida. Alarius está en un estado de animación suspendida y seguirá así mientras no sean reunidos los fragmentos de la gema. Irínia quiere averiguar la forma de controlar las gemas, pero no se da cuenta que el espí-

ritu de Alarius está en ellas y por eso rechazan su contacto. El archimago supo lo que pasaba en el momento de la traición de Irínia, y las piedras retienen lo bastante su personalidad como para reconocerla como una enemiga. Irínia es incapaz de mover o afectar las piedras de ninguna forma, aunque ha apostado guardianes sobre ellas en algunos casos.

EL CURSO DE LA AVENTURA

Hay varias salidas posibles para la excursión de los PJ a la Morada del Prisma. La aventura asume que los PJ se esforzarán por reunir las piedras y colocarlas en el pedestal que hay en el centro del patio (área 6), haciendo regresar a Alarius. Sin embargo, debes estar preparado para improvisar una respuesta a estrategias o soluciones.

Los héroes se marchan antes de acabar: Tus PJ pueden decidir salirse mientras puedan. Si los PJ usan para su escape el Puente del Arco Iris que Tensil ha lanzado al suelo, el castillo no irá a ninguna parte; tampoco se moverá cuando el Puente no esté presente. Los PJ no tendrán ningún problema para encontrar el castillo de nuevo si desean reanudar el ataque. Esta puede ser una forma excelente de que los PJ se curen y memoricen sus hechizos. Sin embargo, a Irínia no le costará mucho caer en la cuenta de que el castillo no se mueve, y enviará fuerzas (gárgolas o guerreros equipados con pociones de Volar) para buscar el cristal perdido y recuperarlo.

Los héroes deciden entrar de forma diplomática: Los guerreros de Irínia pueden ser convencidos para llevar a los PJ ante su presencia, aunque las gárgolas y otros monstruos sólo estarán interesados en atacar a los PJ, sea cual sea la oferta de éstos. El resultado de cualquier negociación depende de si Irínia cree tener todos los triunfos en la mano. Una vez que los héroes hayan hablado con ella, no les permitirá abandonar la Morada con el Puente de Arco Iris o con ninguna de las piedras. Primero pedirá con educación que se los devuelvan, luego ofrecerá comprárselos a los PJ, y cuando todo falle, lo exigirá por la fuerza. Si Irínia está acorralada (la mayor parte de sus guardas han muerto, y los PJ tienen la mayoría de las piedras), ofrecerá la mayor parte de su tesoro para que los aventureros la dejen marchar antes de que hagan volver a Alarius.

Los héroes concretan una alianza: A

algunos jugadores les encanta la estrategia de «Hey, estamos de vuestro lado, chicos». Irínia estará más que feliz de contratarlos, pero pedirá a cambio las piedras que el grupo haya recogido. Vigilará al grupo muy de cerca, y Kaxathros le aconsejará que no les quite el ojo de encima ni de noche ni de día. Con el tiempo, intentará buscar oportunidades para reforzar su lealtad seleccionando a algunos miembros del grupo para encantarlos. Irínia es muy inteligente y algo paranoica, y será muy difícil pillarla con la guardia baja.

Disparidad de criterios entre el grupo: Algunos de los seguidores de Irínia pueden ser persuadidos a cambiar de bando o actuar en contra de ella, o por su cuenta. Si los PJ dan a Kaxathros una oportunidad de volverse contra Irínia, éste se dará al lado del bando vencedor: supone que si los héroes van a derrotar a Irínia, puede empezar a ganarse su confianza. Muchos de los guerreros encantados pueden convertirse en aliados con un hechizo de Disipar Magia.

En todos los casos, debes estar preparado para cualquier cosa. Recompensa a los jugadores si aportan estrategias innovadoras, y no tengas miedo a ponerles las cosas difíciles si se meten en líos que ellos mismos se han buscado. Siempre puedes consultar las descripciones de los PNJ para más información o para dar respuesta a situaciones imprevistas.

COMENZANDO LA AVENTURA

Cuando estés listo para empezar, lee o explica lo que sigue a los jugadores:

Vuestros continuos viajes os han llevado al pequeño pueblo que es el Cruce de Wright, una encrucijada de caminos en las boscosas colinas de Vessden. La noche anterior, disfrutásteis de una velada de descanso en la única posada del villorrio, complaciendo a los lugareños con el relato de vuestras muchas aventuras. Al fin y al cabo, el Cruce de Wright parece el lugar tranquilo ideal para descansar entre gesta y gesta.

Por las mañana, las cosas son muy diferentes. Os despertáis muy temprano con el alboroto que se oye por las escaleras. Las puertas se cierran, se oyen pasos en el hall, y podéis oír fuera el nervioso plafar de los caballos.

Si los Pj responden a este rudo despertar desvaneciendo las armas y saliendo a la carrera de su cuarto, verán que todo el mundo en la posada—huéspedes y sirvientes—están fuera, en el camino, señalando hacia el cielo con excitación.

Miráis hacia arriba y os quedáis asombrados al ver un magnífico castillo cristalino, sobre un manto de nubes blancas, que flota sobre el pueblo. Maravillosas torres de cristal de color destacan sobre la mística construcción. Incluso mirando por debajo de él, se puede ver su brillo a través de las nubes. El sol que se alza hace destellar el cristal con cientos de colores, dejándoos pasmados con su belleza. A ojo de buen cubero, el castillo parece estar flotando a un kilómetro del suelo, meciéndose con suavidad a favor del viento.

«¡Mirad, algo cael»

Con gritos de alarma, los aldeanos señalan un objeto centelleante que cae desde la altura. En un instante, aterrizan en el barro a vuestros pies: es un cristal multicolor, del tamaño aproximado de una daga. Misteriosos brillos mágicos cubren su superficie, y parece que la caída no lo ha dañado. Los lugareños miran el objeto con la boca abierta, hasta que alguien mira al mago de vuestro grupo. «¿Dijiste que eras mago, ¿no?», le espetan. «Entonces, ¿qué diablos es eso?»

EL CRISTAL DE ARCO IRIS

Cualquier Pj que use magia podrá reconocer en el objeto una invocación en el lenguaje mayoritario de los magos que se utilice en la campaña. Si en el grupo no hay magos, puedes ser generoso y decir que la inscripción está en elfo, o incluso en común. La leyenda dice así:

**LLAVE DE CRISTAL Y PUENTE DE LUZ
DEVUELVEME A MI BRILLANTE CASTILLO.**

Tan pronto como los Pj pronuncien estas palabras, un enorme arco iris surge del cristal, alzándose hacia el cielo.

Mientras la Morada esté a la vista, no importa ni la distancia ni la altura: el arco iris forma un puente directo hacia el castillo volador. Si algún Pj sostiene el cristal, será inmediatamente transportado al casti-

llo, junto con cualquiera que estuviere en un radio de tres metros a su alrededor. El arco iris se disipa entonces, dejando a los confundidos Pj ante la puerta del castillo.

Si nadie sujeta el cristal mientras se lee la inscripción, el arco iris se despliega y se queda ahí. Quien ponga los pies encima será arrastrado hacia el castillo, pero dejando el cristal atrás. El arco iris se desactiva cuando una persona que sube coge el cristal, llevándose consigo, o cuando se vuelve a leer la inscripción.

En cualquier caso, una vez que el Cristal de Arco Iris ha vuelto al castillo en las nubes, la inscripción cambia. Ahora dice:

**CENTELEANTE PUENTE Y
BRILLANTE ARCO IRIS,
LLEVAME AL SUELO QUE HAY BAJO MI.**

Alarius encantó el cristal para tener una forma fácil de ir y volver del castillo cuando él quisiera. El mago incluyó también un encantamiento que une el movimiento del castillo con la presencia del Cristal de Arco Iris. Cuando el cristal no está en el castillo, la Morada deja de moverse con el viento, y se queda parado mientras el cristal parte.

Si la Morada del Prisma puede viajar, el castillo se moverá a una velocidad de 1-12 Km/h, y la media de su desplazamiento diario es de unos 150 kilómetros. Si los héroes permanecen en la Morada mucho tiempo, pueden acabar a cientos de kilómetros del Cruce de Wright. Se recomienda al DM que use la Morada del Prisma para llevar a los Pj al lugar donde vaya a desarrollarse su próxima aventura.

El cristal irradia magia muy poderosa de la escuela de encantamiento.

EL PUENTE DE ARCO IRIS

Mas tarde o más temprano, los Pj serán capaces de deducir el funcionamiento del cristal. Si no lo adivinan, dales un par de pistas. Por supuesto, los Pj pueden disponer de otros medios para llegar al castillo, como conjuros u objetos mágicos. Si los héroes son transportados por el cristal, se encontrarán en el área 1. Asegurate de tener clara la información sobre la nube y los exteriores del castillo antes de continuar.

Recitando la inscripción del cristal, ¡sentís de pronto como salís disparados hacia el cielo! El suelo se aleja a una velocidad aterradora, y

las voces que gritan quedan abajo, asustados ante lo inesperado de vuestro vuelo.

Estáis rodeados de brillantes rayos de luz de colores, que bailan y se agitan a la luz del amanecer. Es un precioso arco iris, que une la taberna con el castillo de cristal en el cielo, y que os lleva con él. En un abrir y cerrar de ojos, vuestra ascensión acaba con suavidad, y veis que estáis en un lecho de nubes mágicas. El Cruce de Wright parece un hormiguero desde esta altura, y os dais cuenta que estáis a miles de metros sobre el suelo. A unos 50 metros de vosotros, el castillo se alza imponente entre su base de nubes.

El castillo está hecho de diferentes tipos y colores de cristal. Torres puntiagudas como cuchillos, paredes de cristal tallado y oscuras lajas de cuarzo se mezclan, creando un conjunto de belleza rara y extraterrenal. Sels grandes torres se alzan como gigantes guardianes, cada una de un color distinto: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y púrpura. Justo delante vuestro hay una puerta de cristal, justo entre las torres amarilla y verde.

LA NUBE

La nube que soporta la Morada del Prisma apenas tiene unos 500 metros de diámetro. Cambia lentamente de forma como cualquier otra nube, lo bastante como para que el castillo pueda ser visto desde el suelo.

La nube no es sólida en su totalidad; sólo la parte central sostiene el peso. A partir de unos 80 metros desde el borde, la nube pierde su capacidad de sostener cosas sólidas, como aventureros, por ejemplo. Hay un par de evidencias que avisan de lo peligroso que puede ser acercarse al borde de la nube: primero, que las áreas sin soporte son obviamente menos espesas y más blancas. Segundo, que cualquier persona que salga del área de seguridad comprobará que, en una zona de transición de unos 10 metros, los pies se van hundiendo cada vez más a medida que se acerca al filo de la nube. Si continúan adelante, caerán sin remedio (una caída desde 700 metros de altura causa 20D6 de daño, y requiere de un tiro de salvación por muerte mágica, para evitar morir por las masivas heridas cau-

ENCUENTROS ALEATORIOS

Esta sección es opcional; fíjala o no según lo creas conveniente. La morada de Irinia está bien defendida. Sus sicarios recorren el castillo, y la hechicera ha colocado vigilantes mágicos en diversas áreas. Una vez por turno, comprueba si hay encuentro aleatorio. El encuentro tendrá lugar con un resultado de 1 en 1D10. Si se indica que hay encuentro, lanza 2D6 para conocer el resultado.

2D6 Resultado

- 2 Cocatríz (1-2)
- 3-5 Guardias (1-3)
- 6 Avispas Gigantes (1D3+1)
- 7 Individual*
- 8-9 Gárgolas (2-6)
- 10-11 Manticoras (1-2)
- 12 Bestias Desplazadoras (1-2)

Cocatríz: INT Animal; AL N; CA 6; MV 6; Volando 18; DG 5; Pg 30, 24; GAC0 15; AT 1; Daño 1-3; AE Petrificación; Tam P; ML 12; PE 650

Irinia capturó a esta pareja hace algunas semanas, y les permite que vagabundeen por las afueras de la Morada. Las criaturas anidan en el área 19, y a veces en el patio (área 6).

Guardias (1-3): Consulta las estadísticas de los guardias. Cuando se encuentren guerreros, tira 1D6-2 para ver de qué grupo se trata. Con un tiro de 0 o menos, 1-2 guerreros de un grupo aleatorio aparecen, en lugar del grupo completo.

Avispas gigantes (2-4): INT No; AL N; CA 4; MV 6; volando 21; DG 5; pg 30, 24 (x 3), 16 (x 4); GAC0 17; AT 2; Daño 2-8/1-4; HE veneno, parálisis; Tam Med (1'70 largo); ML 10; PE 420

Irinia encontró este panel de ocho avispas gigantes, y lo llevó a castillo para disuadir a los intrusos. Las avispas viven en el tejado de la Cúpula Naranja, y han aprendido a guardar las distancias con las gárgolas. Las avispas no pueden ser halladas dentro de la Morada.

Individual: Mientras exploran el castillo en las nubes, los aventureros pueden toparse con diversos moradores del lugar, incluso si no se ha dado la voz de alarma. Tira 1D6 para saber con qué PNJ se encuentran:

1. **Irinia**, acompañada por 0-4 (1D6-2) guardias del área 20. Si está sola, Irinia puede optar por tomar la apariencia de una doncella en apuros y rogar a los héroes que la ayuden. Si no, atacará con sus hechizos hasta que sea herida, luego se retirará para reunir refuerzos y dará la alarma. Las estadísticas de Irinia están en el área 20.

2. **Kaxathros**, acompañado de 0-2 (1D8-6) guerreros del área 20. Si el tatar'ri está solo, usará su habilidad de Polimorfizarse a Sí Mismo para adoptar la forma de un viejo sir-

viente y unirse al grupo. Así podrá saber más de ellos antes de teleportarse y dar la alarma. Las estadísticas de Kaxathros están en el área 6.

3. **Tensil**, escoltado por dos guerreros encantados del área 15. El aprendiz va o viene de una de las sesiones de interrogatorio de Irinia. Las estadísticas de Tensil están en el área 12.

4. **Jhalil**, acompañado de 0-1 (1D4-3) guerreros encantados del área 20. El semi elfo desafiará a los PJ, preguntándoles que quiénes son. Puede que ataque si ve que el grupo es débil, pero lo más seguro es que se retire para dar la alarma. Las estadísticas de Jhalil están en el área 15.

5. **Jeren**, solo. Si el mayordomo encuentra a los PJ vagabundeando por el castillo, se ofrecerá a ayudarles (suponiendo que no le ataquen nada más verle). Las estadísticas de Jeren están en el área 24.

6. **Kendel**, acompañado por 0-5 (1D6-1) guardias del área 15. El líder de los guardias atacará si la respuesta de los PJ no le place. Las estadísticas de Kendel están en el área 15.

Gárgolas (2-6): INT Baja; AL CM; CA 5; MV 12; Volando 18; DG 4+4; GAC0 13; AT 4; Daño 1-3/1-3/1-6/1-4; DE sólo las hienras armadas +1 o mejores; TAM Med; ML 11M PE 420

Una banda de siete gárgolas habitan en el tejado del castillo (ver «El Tejado»). Irinia permite que las criaturas cacen en las tierras inferiores a cambio de su servicio como guardias. Las gárgolas no entrarán en el palacio a no ser que se lo ordenen las márgolas.

Manticoras (1-2): INT Baja; AL LM; CA 4; MV 12; Volando 18; DG 6+3; GAC0 13; AT 4; Daño 1-3/1-3/1-8; AE cola con púas; TAM Gr; ML 14; PE 975

Un grupo de cuatro manticoras sirven a Irinia, por la promesa de botín y carne fresca. Suelen ir volando hasta el suelo, pero siempre vuelven a su nido en el área 25. Las manticoras suelen vagar por el interior del castillo, pero han acordado no devorar a ninguno de los sirvientes de Irinia. Los PJ rápidos de mente pueden intentar convencerlas para que no ataquen simulando que son guardias del castillo.

Bestias Desplazadoras (1-2): INT Semi; AL LM; CA 4; MV 15; DG 6; Pg 37, 34; GAC0 15; AT 2; Daño 2-8/2-8; DE Desplazamiento, -2 al tiro del atacante; RM salvan como G12, +2; Tam Gr; ML 14; PE 975

Hace algunos meses, Irinia capturó dos bestias desplazadoras para que hiciesen de guardianes. A estos monstruos se les permite que rondan por fuera del castillo. Tienen bastante mal humor y atacarán a cualquier criatura con la que se tropiecen.

sadas por el batacazo).

LA MORADA DEL PRISMA

Los muros exteriores de la Morada son increíblemente gruesos. Varios metros de cristal reforzado mágicamente, que pueden rechazar hasta el más brío de los ataques. Trata los muros como si fueran de piedra dura para cualquiera que desee cavar o abrir brechas en ellos. Golpear el cristal con armas o útiles puede ser peligroso. Un fuerte golpe hará saltar una lluvia de esquirlas afiladas como navajas. Cualquiera que esté en un radio de 2 metros debe salvar contra muerte o recibirá 1-3 impacto, por valor de 1-4 pg cada uno.

Los hechizos de ataque directo, como los Misiles Mágicos, rebotarán de manera inofensiva un 75 % de las veces. Otros hechizos, como Atravesar Paredes o Forma de Piedra, afectarán a los muros de manera normal.

Además de la puerta principal, hay entradas en el área 19 (el nido de la cocatríz) y la 25 (la guardia de la manticora). Los PJ voladores pueden salvar contra muerte los muros y aterrizar en el tejado (habilitado por gárgolas y avispas gigantes), o en el patio de la Torre Blanca (área 6).

LOS GUERREROS

Los guardias de Irinia son descritos en la columna de «Guardias». Se puede incrementar el desafío de la Morada del Prisma añadiendo guardias o dando más poder a los existentes. Los guardias varían en alineamiento, motivaciones y personalidad, y algunos serán más susceptibles a los intentos de negociación o soborno que otros.

DANDO LA VOZ DE ALARMA

Los monstruos y PNJ de la Morada aguardan en el área que se encuentren hasta que se dé la alarma. Hay una oportunidad entre diez de que la alarma se dé porque un PNJ tropieza con la evidencia de la intrusión de los PJ, como una puerta que se han dejado abierta, un objeto cambiado de lugar o los signos de una reyerta reciente.

La alarma también puede darse si los PJ encuentran a algún monstruo o PNJ que escapan con vida al encuentro. Si se da la voz de alarma, tres grupos de PNJ empezarán a registrar el castillo, buscando a los PJ: Irinia y la mitad de los guerreros del área 20, Kendel y la mitad de los guerreros del área 15, y Kaxathros y con 2-6 ta-

nar'ri convocados por él.

Cuando la alarma surta efecto, los PJ sufren una penalización de +1 en sus posibilidades de sorprender a cualquier PNJ en el castillo. La posibilidad de un encuentro aleatorio con uno de los grupos de búsqueda se eleva a 1 entre 6 en cada turno.

Si la alarma fue dada por indicios de intrusión, y los PJ no son encontrados en dos horas, Irinia cancela la alerta. Si alguien vio a los PJ y escapó a una pelea con ellos, los villanos no descansarán hasta que den con el grupo.

DEFENDIENDO LAS PIEDRAS

Una vez que se ha dado la alarma, los villanos pueden darse cuenta (20 % de posibilidades por turno) de si alguna piedra ha sido retirada de su lugar. Irinia ordena que se vigilen las piedras restantes, ordenando a Kaxathros que dirija la vigilancia sobre cualquier fragmento de gema que quedara. Cuando se hayan robado cuatro de los seis fragmentos, Irinia y los suyos se irán a por los dos restantes, y tenderán allí una emboscada a los aventureros.

EL TEJADO

El tejado de la Morada es un amasijo de cristales afilados, torres, arcos y arborescentes. En algunos lugares, el cristal es transparente: quien esté en el tejado puede ver las habitaciones inferiores. Si los PJ buscan estos lugares, hay un 10 % de posibilidades de que puedan ver algo en una habitación dada. Sólo hay un acceso directo del tejado al interior (en el área 5), pero cualquiera capaz de volar o trepar puede ascender desde el exterior, y luego descender al patio de la Torre Blanca (área 6).

Hay dos áreas peligrosas en el tejado. En la parte frontal de la morada, sobre las áreas 2 y 5, un grupo de siete gárgolas ha construido sus asquerosos nidos. En cualquier momento, en el nido hay 1D4+1 criaturas. Las gárgolas que no estén presentes vuelven a razón de una por asalto si comienza una pelea. Una concienzuda búsqueda del nido de las gárgolas revela la presencia de 655 me, 294 mo, dos diamantes por valor de 100 mo cada uno, y una daga enojada +2, que vale 1.600 mo gracias a sus rubies y su fino tallado. Un portal dos metros más allá lleva al nido de las márgolas en el área 5. Hay un 20 % de probabilidades por round de combate de que las márgolas decidan

acercarse a ver qué es lo que se cuece.

Dispuesto en el tejado de la Cúpula Naranja (área 28) está el panel de 8 avisas gigantes (Ver «Encuentros Aleatorios» para las características). Los insectos atacarán instintivamente cualquier cosa que se les acerque; siempre hay presentes 2-8 insectos, y las demás regresan a razón de una por cada tres asaltos si el panel está en peligro. El cadáver de un héroe desventurado está colgado en el nido de las avispas, y lleva una cota de malla +1.

LA MORADA

1. En la puerta principal

La puerta principal del castillo se alza frente a vosotros. Las hojas de la puerta son delicadas cortinas de cristal claro, de unos 7 metros de alto, flanqueadas por cascadas de vidrio oscuro. A vuestra izquierda y derecha, las cúpulas amarilla y verde flanquean la entrada. No vels pica-ortes, cerraduras o bisagras en las puertas de cristal, sólo una runa con forma de rayo solar.

La puerta se abre con un código secreto o por el contacto del Cristal de Arco Iris. La puerta debe ser tocada por la mano de una persona antes de que reconozca la contraseña o acepte el Cristal. La contraseña es «jheliat archian», una locución en Alto Elfo que significa «castillo de diamante». Todos los PNJ que viven en el castillo conocen la contraseña, y están acostumbrados a utilizarla para entrar y salir.

Si los PJ intentan forzar la puerta con hechizos destructivos o la fuerza bruta, descubrirán que ésta tiene sus defensas. Unido a la cortina de cristal de al lado, hay un gólem de piedra. El gólem está hecho de cuarzo y otros minerales, y es indetectable hasta que no se mueva. El gólem necesita un asalto para liberarse, llenando el área de esquirlas de cristal. Todos los presentes deben salvar contra muerte, o reciben 1-10 pd. Inmediatamente después de separarse de la pared, el gólem se mueve para atacar al PJ más destructivo.

Gólem de Piedra: INT no; AL N; CA 5; MV 3; DG 14; PG 60; GACO 7; AT 1; Daño 3-24; HE Lento; DE Solo le dañan armas +2 o mejores; inmune a veneno, retener, encantar, miedo y otros hechizos de base mental; Tam G; ML 20; PE 8.000.

La runa es el sello personal de Alarius. Los PJ con magia o pericia en historia local pueden intentar tirar con una penalización de -8 para ver si reconocen la runa y saben algo sobre Alarius. Lo más que un PJ puede saber es que Alarius era un poderoso mago que sirvió a diversos monarcas décadas atrás, y que desapareció tras retirarse.

2. Gran Hall

Un impresionante techo de cristal claro brilla al sol. Las paredes están hechas de cuarzo gris y están adornadas con gran gusto, con tapices dorados, pequeñas estatuas, bustos y diversas pinturas muy bien conservadas. Diversas puertas conducen a otras habitaciones, incluyendo una magnífica puerta doble, hecha al parecer de cristal, en la pared opuesta. Dos armaduras bastante inusuales flanquean esta puerta.

De pronto, una de dichas armaduras habla, con una voz que aturde toda la estancia. «¿Quién osa invadir la morada de Irinia, Reina de la Belleza y Señora de las Artes Mágicas?»

Las dos armaduras son recargadas y están llenas de ornamentos, pero son de tamaño humano. Cualquier humano podría ponerse una con facilidad, pero descubrirá que no sirven para nada (CA 10). Irinia puso una Boca Mágica en una de ellas, que se activa cuando algún extraño entra en el hall.

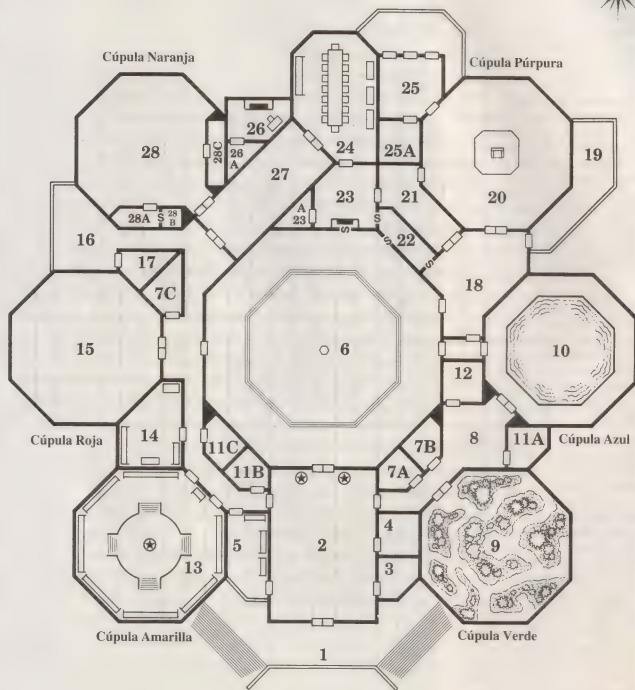
Hay muchos objetos valiosos en la habitación: dos tapices representando una gran batalla (750 mo cada uno), el busto de bronce de un gran héroe (140 mo), una estatua de mármol de una ninfa bailando (330 mo), el escudo heráldico de una antigua familia (80 mo) y un gran retrato de una mujer joven y hermosa (10 mo para cualquier coleccionista). Irinia es muy vanidosa, y no quiso dejar atrás su retrato cuando abandonó la baronía. Se molestaría mucho si lo roban.

Si los héroes pasan más de 10 rounds en esta habitación, un grupo de cuatro guerreros del área 15, dirigidos por Kendel, irrumpirán desde el oeste, atraídos por la Boca Mágica. Kendel supone que los PJ son intrusos y pide que se rindan, atacando a continuación si se niegan.

LA MORADA DEL PRISMA

LA MORADA DEL PRISMA

1 cuadro = 3 M.



3. Vestidor

Algunas sucias capas de viaje y otros ropajes cuelgan de perchas en la pared. Vels que hay una capa de polvo en el suelo, lo que parece decir que esta habitación no ha sido usada en mucho tiempo.

Una cuidadosa inspección de las capas descubrirá una pequeña llave de bronce en uno de los bolsillos. Esta llave abre la puerta del laboratorio de Alarius (área 14). No hay nada más de interés aquí.

4. Habitación del portero

De pronto os sorprende una escena de increíble violencia. Esta pequeña habitación parece haber pertenecido a un portero o conserje, pero parece ser que su ocupante encontró su fin. Un viejo cadáver está tirado en el centro de la cochambrosa habitación, con los miembros arrancados literalmente uno a uno. Por la pinta de los restos, ese pobre desgraciado debió morir hace algunos meses. El espartano mobiliario de la habitación está tirado por todas partes.

El portero era uno de los pocos leales a Alarius que quedaban en la Morada. Kaxathros le asesinó el mismo día que Irinia atrapaba a Alarius. Un cofrecillo desmenujado junto al pie del cadáver contiene algunas monedas (12 mc, 2 mp), pero no hay nada más en el cuarto.

5. Estudio

Cuando abris la puerta, os recibe un silbido maligno. En el centro de esta habitación, dos horribles criaturas revuelven con las zarpas el espantoso desorden que llena una mesa. Píais óseas salen de su piel pétrea, y sus ojos brillan con malicia y ansia de sangre. Cuando os ven, los monstruos aúllan y saltan para atacar.

Los dos monstruos son márgolas, los líderes de la banda de gárgolas que sirve a Irinia. Como jefes de la pandilla, estas márgolas exigen especial tratamiento y consideración. Irinia y Kaxathros hacen ver que consultan a las márgolas cuando

planean un ataque o tratan asuntos concernientes a las gárgolas. Irinia les dio a los bichos este cuarto inservible, para que lo hicieran servir de cuartel general, y abrió un agujero que lo une con el nido.

Las márgolas tienen órdenes estrictas de no entrar en el resto del palacio a no ser que las convoquen Kaxathros o Irinia. Pero si oyen ruido de pelea en el área 2, tomarán posiciones atrancando la puerta y llamando a dos gárgolas del nido. Los monstruos prepararán una emboscada a cualquiera que entre, ganando un bonus de -2 en sus posibilidades de sorprender al grupo.

Esta habitación fue una vez un confortable estudio, con oscuras paredes de obsidiana y ventanas de cristal ahumado amarillo. La pared externa es de cuarzo transparente, y permite ver las nubes.

Hay cajas y sillas tiradas por todas partes, y una gran hoguera junto a la pared. Los libros han sido arruinados y destruidos por las perversas márgolas, pero una detenida inspección entre los despojos descubrirá dos textos por los que un entendido pagaría 75 mo. Oculto con otro título hay un pergamino con tres conjuros, que incluyen Teleportación, Deseo Limitado y Muro de Fuerza. Las márgolas han amasado un pequeño tesoro de 347 mp, 215 mo, dos ópalos por valor de 75 mo cada uno, y una poción de Curación Extra, desperdigados entre el desorden del suelo.

Márgolas (2): INT Baja; AL CM; CA 2; MV 3; Volando 6; DG 6; Pg 34, 29; GACO 15; AT 4; Daño 1-6/1-6/2-8/2-8; HE Pueden pasar por estatuas; DE Sólo las hieren armas +1 o mejores; TAM Med; ML 13; PE 975.

Gárgolas (2): INT Baja; AL CM; CA 5; MV 5; Volando 10; DG 4-4; Pg 22, 20; GACO 15; AT 4; Daño 1-3/1-3/1-6/1-4; DE Sólo las hieren armas +1 o mejores; TAM Med.; ML 11; PE 420.

6. El Patio

El centro del castillo es un gran atrio de cristal gris. Bajo vuestros pies, la nube que soporta el castillo llega casi a ser transparente. Podéis ver bosques y campos pasar por debajo vuestro, como si estuviésteis suspendidos en el aire. Es una experiencia nada tranquilizadora.

El patio tiene forma octagonal y parece tener unos 30 metros de largo. Varias puertas conducen al inte-

rior del castillo. En el centro del atrio hay una gran depresión octagonal. El suelo de cristal es un poco más oscuro en el fondo de esta oquedad. El uso que se le puede dar a esta especie de agujero es algo que se os escapa, pero hay una suerte de pequeño pedestal en su centro exacto.

Hay bancos con aspecto cómodo, plantas y diversas estatuas en el patio, pero fuera del área más baja.

Cuanto más tiempo estén los PJ en el castillo aéreo, más se alejarán de su punto de destino (sobre todo, si el Cristal de Arco Iris está en el castillo). Cada vez que los aventureros pasen esta área, debes describirles el terreno que se vislumbra debajo. En 6-12 horas, los héroes deben estar bastante perdidos. No sólo el Cruce de Wright no es visible, sino que pueden haber dejado atrás incluso el reino entero.

La depresión en el centro del patio es el asentamiento de la Torre Blanca perdida. El pedestal es una columna hexagonal de alabastro blanco, de 1'30 m de altura. La parte superior del pedestal presenta un hexágono dividido en triángulos.

Si una de las piedras de las cúpulas es colocada en el pedestal, se puede ver que encaja perfectamente y que queda sujeta. Una vez colocada, la piedra no puede ser movida, y no hay fuerza que pueda separarla del pedestal del que ahora forma parte.

Cuando se coloca una piedra, ésta brilla débilmente con el color apropiado. Cuando se colocan más gemas, el brillo del pedestal cambia de color. Por ejemplo, si la piedra amarilla ha sido puesta en el pedestal y se añade la verde, el pedestal brillará con luz azul. Al colocar las seis piedras preciosas en su lugar, la Torre Blanca aparecerá de nuevo, venida desde el Plano Etéreo (ver «La Torre Blanca»).

El patio es un área de mucho movimiento. Dobra la posibilidad de encuentros aleatorios cuando los PJ estén aquí. Si se da la voz de alarma, alguien pasará por aquí, verá las piedras puestas en el pedestal, e Irinia ordenará a Kaxathros que vigile personalmente el pedestal.

Cuando se le ordene esto, Kaxathros convocará 2-6 tanar'ri, colocándolos a la vista mientras usa Polimorfizarse a Sí Mismo y sus habilidades de ladrón para ocultar su presencia. Escogerá con cuidado el momento en la pelea para apuñalar por la espalda a un mago o cualquier PJ que esté en la retaguardia.

LA MORADA DEL PRISMA

GUARDIAS

Grupo Uno (acuartelado en el área 7A, y estacionado en el área 15)

1. **Elrath Piedsegigante:** AL LN (encantado); CA 2; MV 12; G3; PG 20; GAC0 18 (15 con hacha de guerra +1); AT 1; Daño por arma; Fue 18/78 (+2, +3), Des 10, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 12; ML 11; PE 175; hacha de combate +1, cota de placas, escudo, 18 mo, anillo que vale 10 mo. Elrath es más bien duro de mollera y puede ser fácilmente engañado o manipulado, pero es un guerrero tenaz y con mucho coraje.

2. **Durfang el Negro:** AL CM; CA 3; MV 6; G4; PG 24; GAC0 17 (16 con espada corta); AT 3/2 (mano principal), 1 (mano secundaria); Daño por arma; AE especialista en dos armas; Fue 14, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 8; ML 15; PE 120; malla de escamas, dos espadas cortas (especialista), 36 mo. Tipo siniestro y violento, Durfang es un auténtico rufián, y se ha enroldado con Irinia sólo por el botín.

3. **Tiran Tyvilar:** AL NB (encantado); CA 1; MV 12; G2; PG 16; GAC0 19; AT 2 (arco) o 1 (espada); Daño por arma; Fue 16 (+0, +1), Des 15, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 13; ML 10; PE 120; armadura de placas +1, arco largo, 10 flechas, espada larga, 12 mo, 35 mp, gema que vale 25 mo. Tiran atacará sobre todo a los magos. Es un tipo que se cruzó con Irinia en el momento equivocado.

Grupo Dos (acuartelado en el área 7B, y estacionado en el área 15)

4. **Ulwar Granrobbe:** AL N (encantado); CA 4; MV 9; G3; PG 28; GAC0 18 (15 con alabarda +1); AT 1; Daño por arma; Fue 18/91 (+2, +5), Des 10, Con 16, Int 10, Sab 7, Car 9; ML 13; PE 175; armadura de bandas, alabarda +1, 11 mp, 2 mo, 22 mp. Bárbaro fuerte y musculoso, Ulwar es un mercenario que firmó con Irinia, pero que ahora está encantado para asegurarse su lealtad.

5. **Sarina el Rojo,** semi elfo; AL LM; CA 2; MV 12; G4; PG 31; GAC0 17 (14 con maza); AT 3/2; Daño por arma; Fue 17, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 9, Car 10; ML 12; PE 175; cota de malla +2, escudo, maza +1 (especialista), 17 mo, posición de Curación. Sarina es un semi elfo con largo cabello rojo. Es sereno y muy esforzado.

6. **Thorik Mediahacha,** enano; AL NM; CA 2; MV 6; G4; PG 39; GAC0 17 (15 con martillo +2); AT 1; Daño por arma; Fue 15, Des 10, Con 17, Int 10, Sab 11, Car 11; ML 14; PE 175; malla de placas, escudo, martillo de guerra +2, 25 mo, 37 mp. Thorik es un enano muy ambicioso que se enroló en la guardia de Irinia.

Grupo Tres (acuartelado en el área 11A, y estacionado en el área 20)

7. **Shevarin Tirodeflecha:** AL N (encantado); CA 4; MV 12; G3; PG 17; GAC0 18 (16 con arco); AT 2 (arco) o 1 (hacha de mano); Daño por arma; Fue 13, Des 18, Con 11, Int 13, Sab 8, Car 13; ML 11; PE 120; armadura de cuero, arco, hacha de mano, 8 mo, 29 mp. Shevarin es un arquero y cazador que fue capturado por los hombres de Irinia.

8. **Tukares:** AL CN (encantado); CA 0; MV 9; G4; PG 26; GAC0 17 (16 con espada larga); AT 3/2; Daño por arma; Fue 14, Des 14, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 12; ML 12; PE 175; armadura de placas, escudo +1, espada larga (especialista); 15 mo, 35 mp. Tukares vigilaba una caravana que fue atacada por los hombres de Irinia. Le capturaron y le llevaron a la Morada.

9. **Daranal Trenn:** AL NB (encantado); CA 5; MV 12; G2; PG 13; GAC0 19 (18 con cimitarra); AT 1; Daño por arma; Fue 18/12, (+1, +3), Des 12, Con 10, Int 11, Sab 14, Car 15; ML 10; PE 65; cota de malla, cimitarra. Noble de un reino lejano, Daranal se encontró una vez con Irinia y fue hechizado.

Grupo 4 (acuartelado en el área 11B, estacionado en el área 20)

10. **Keldavin el Intrépido:** AL N (encantado); CA 3; MV 12; G4; PG 23; GAC0 17 (15 con espada larga); AT 3/2; Daño por arma; Fue 17, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 13; ML 12; PE 120; cota de malla, escudo, espada larga (especialista), 22 mo, 38 mp. Keldavin visitaba la morada en busca del consejo de Alarius, cuando Irinia le encantó. Ayudará de muy buen grado a los PJ a liberar al mago.

11. **Danal Aguilanegra:** AL CB; CA 0; MV 9; G3; PG 19; GAC0 18 (16 con espada bastarda +1); AT 3/2; Daño por tipo de arma; Fue 12, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 13, Car 15; ML 13; PE 175; armadura completa, escudo, espada bastarda +1 (especialista), anillo que vale 130 mo, 12 mp. Danal es el heredero de las tierras de Aguilanegra, y su padre lleva mucho tiempo buscándole. Danal no está encantado, pero ama en secreto a Irinia, que por supuesto, no le corresponde.

12. **Kuresh Llamardiente:** AL CM; CA 4; MV 12; G5; PG 35; GAC0 16 (15 con tridente); AT 1; Daño por arma; Fue 18/33, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 8, Car 10; ML 16; PE 270; armadura de cuero tachonado +2, tridente, fetiche de marfil por valor de 20 mo. Bárbaro salvaje de la jungla, Kuresh es un mercenario vil y asesino que disfruta matando y saqueando lo que Irinia le deja.

Kaxathros (Gran Tanar'ri): INT Genio; AL CM; CA -3; MV 15; DG 8+14; PG 57; GAC0 13; AT 1 o 3; Daño 2-5/2-8 o por arma (Bonus por fuerza +7); AE Corrosión, Apuñalamiento por la espalda, Mirada Debilitadora; DE sólo le hieren armas +1 o mejor; habilidades de ladrón; infravisión; inmune a ataques eléctricos y fuego no mágico; mitad de daño de frío, fuego mágico, gas y armas de plata; RM 50%; Tam M; ML Especial (convocado); PE 42.500.

Conjuros: Oscuridad 5 m. radio, Teleportación sin Error (a voluntad), Dispar Magia, Miedo, Volar, Calentar Metal, Levitar, Polimorfizarse a Sí Mismo (una vez por asalto), Portal.

Kaxathros es un tanar'ri muy inteligente y ambicioso que quiere reclamar la posición de un auténtico tanar'ri. Vio que la invocación de Irinia era la ocasión perfecta para lograr sus metas, y ha jugado sus cartas con mucho cuidado. Sabe que el orgullo de Irinia será la clave de su caída, y lo explota sin remordimientos. Con el tiempo, Kaxathros espera llevarla a acciones mucho más autodestructivas que lleven el caos y la maldad al reino. También sueña con ser el malvado dominador del mundo, una vez que Irinia haya dejado de servir a sus propósitos.

Kaxathros imita el amor por el engaño de Irinia, apareciendo sólo en la forma de un hombre alto y moreno. Irinia nunca ha estado muy segura de lo que invocó, y se quedaría de una pieza si viese a Kaxathros en su verdadera forma. Ignora por completo a los guerreros encantados de Irinia, pero estos servidores de la hechicera le temen muchísimo y obedecen todas sus órdenes.

En combate, a Kaxathros le gusta que sus inferiores estén en primera línea mientras él usa sus conjuros y habilidades para pasar inadvertido y atacar por sorpresa a los PJ. Intentará escapar si las lleva mal dadas, prefiriendo reagruparse y buscar refuerzos.

7. Habitación de los Guerreros

Una vez fue el cuarto de la servidumbre: esta habitación es pequeña pero confortable. Vels diverso mobiliario, un trapo engrasado y una pequeña correa con hebilla, de las que se suelen usar en las armaduras completas.

Los guerreros de Irinia utilizan estas pequeñas estancias como dormitorios. Los guerreros 1-3 viven en la habitación 7A, y los 4-6, en la 7B. La 7C está desocupada. Recuerda de restar a los guerreros muertos de sus puestos en el área 15.

Si se da la alarma, la habitación está vacía. De lo contrario, hay un 50 % de posibilidades de que haya aquí 1-3 guerreros. Tira por sorpresa; si los guerreros son sorprendidos, no llevarán armaduras, y deberán luchar con las armas que tengan más a mano.

Los diversos cofres contienen armas de repuesto como mazas, dagas y ballesas, además de los efectos personales de los guerreros. Diversas ropas, piezas sueltas de armadura y 1D20+20 mp y 1D6+6 mo se pueden encontrar también.

8. Salón

El pasillo llega hasta una grande y confortable habitación de cuarzo oscuro. Hermosos tapices cuelgan de las paredes. Dos puertas más pequeñas y un gran cristal azul traslucido se abren a este cuarto. Junto a la puerta del norte hay tres pequeñas y horribles criaturas, con crueles garras y ojos rojos. En cuanto os ven, se acercan a vosotros.

Los monstruos son tanar'ri menores, a los que se ha ordenado que vigilen la habitación del aprendiz Tensil (está encerrado en el área 12). Si oyen acercarse al grupo por el área 2, se prepararán para luchar repartiéndose por las esquinas del área 8 y utilizando sus poderes innatos de Oscuridad para ensombrecer esta habitación por completo. Los tanar'ri también intentarán utilizar Miedo y Nube Apestosa para lograr la ventaja.

Si dos de los bichos mueren, el último se teletransportará para buscar refuerzos. Volverá en 1D4+1 asaltos con Kaxathros y un grupo de 1D4+1 tanar'ri menores. El primer lugar donde buscarán a los intrusos será el área 12, la habitación de Tensil.

Los tapices no son demasiado valiosos. Sin embargo, una pequeña estantería en una pared contiene un libro hueco, en cuyo interior se oculta un pergamino con los conjuros de Volar, Caída de Pluma, Enlentece y Telaraña. Tensil escondió aquí el pergamino en previsión de su huida. Si los Pj liberan a Tensil, insistirá en detenerse aquí para coger el pergamino.

Tanar'ri Menores (3); INT Baja; AL CM;



CA 4; MV 3; DG 2; Pg 13, 12, 11; GACO 19; AT 3; Daño 1-4/1-4/2-5; DE Infravisión; inmunes a electricidad, fuego no mágico, veneno; reciben la mitad de daño de frío, fuego mágico, gas; RM 10%; TAM P (1-1'30 m); ML 12; PE 8.000

Conjuros: Oscuridad 5 M. radio; Teleportarse sin error (a voluntad); Miedo; Telequinesis (una vez por asalto); Nube Apestosa (una vez al día); Portal.

9. La Cúpula Verde

La luz esmeralda baña la habitación. Plantas y arbustos de todo tipo llenan esta especie de invernadero. Hay bancos de piedra y estatuas entre la lujuriosa vegetación que inunda el lugar. Diversos senderos se adentran en el jardín. Esta pieza está dentro de una de las grandes cúpulas del castillo, y las paredes de cristal se funden en un ábside a unos 30 metros por encima del suelo. Os sorprende ver una pequeña gema verde flotando en el centro de la habitación, a unos 20 metros del suelo y como a 3 o 5 metros de los árboles más altos.

Mientras estás en la puerta, absortos con la escena, una hermosa mujer aparece entre el follaje que tapa uno de los senderos. Se lleva un dedo a los labios, pidiéndolos silencio, y tentándolos a que la sigan mientras se interna en el invernadero.

Esta cúpula está vigilada por un tanar'ri bar-Igura. La mujer es una Fuerza Espectral creada por el demonio para hacer que los héroes se internen en la vegetación. El bar-Igura planea separar al gru-

po usando Crecimiento de Plantas y algo más de Fuerza Espectral para confundir el camino. Cuando el bar-Igura esté listo, usará su habilidad de Enredar en los Pj de la retaguardia mientras ataca con salvajismo a los de delante. Si se le hiere seriamente, el monstruo se teletransportará hasta la copa de un árbol y usará Camuflaje o Invisibilidad para ocultarse.

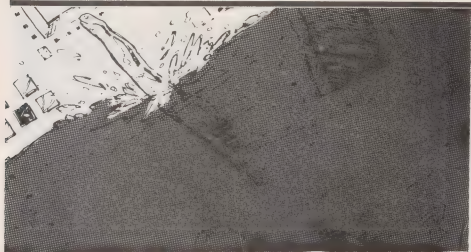
El bar-Igura fue convocado por Irinia a petición de Kaxathros, y apostado aquí para guardar esta cámara y su piedra. No puede salir de aquí ni convocar a más bar-Igura excepto si Irinia se lo ordena, debido al compromiso que selló con la hechicera. El demonio es adicto en secreto a Kaxathros, que le usará como asesino y para reforzar su dominio sobre las fuerzas de Irinia (aunque el bar-Igura tiene sus propios planes para desbancar a Kaxathros).

El bar-Igura quiere ser liberado para sembrar el pánico en las tierras inferiores, pero está obligado por su pacto con la maga. Pero Irinia dejó sin querer una cláusula en el contrato que permite al bar-Igura atacar a cualquiera que entre en la habitación con excepción de Irinia. Si tiene la oportunidad, intentará revolversse contra Irinia matando a uno de sus leales servidores.

En el centro de la estancia, bajo el cristal verde, el bar-Igura tiene una pequeña guarida que guarda parte del botín que ha acumulado en sus pillajes por la tierra. Un cofrecillo contiene 175 me, 80 mo y seis esmeraldas que valen 75 mo cada una, ocultas bajo un montón de ramias.

El cristal esmeralda no puede ser atraído con lazo, teletransportado, cogido con red o manipulado de cualquier otra forma a no ser que lo cojan manos humanas.

LA MORADA DEL PRISMA



Puede que los héroes tengan cierta dificultad en averiguar cómo hacerse con los cristales (los conjuros de Volar o Levitar pueden ser útiles). Con tiempo y herramientas, se puede construir una escalera con los árboles. Una vez se ha cogido la piedra, el brillo esmeralda de la torre se desvanece un poco, pero no ocurre nada más.

Bar-Igura: INT Media; AL CM; CA 0; MV 3; Trepano 6; DG 6+6; Pg 37; GACO 15; AT 3; Daño 1-6/1-6/2-12; HE Planea 12 m; DE Infravisión, camuflaje (ocultarse en las sombras 95 %), Inmune a la electricidad, fuego no mágico, veneno, recibe mitad del daño del frío, fuego mágico, gas; RM 30%; Tam Med; ML 14; PE 25.500.

Conjuros: Detectar Invisibilidad, Dispersar Magia; Enredar, Miedo (por contacto), Crecimiento de Plantas, Telequinesis, (Todo al sexto nivel una vez por día), Invisibilidad, Fuerza Espectral (a sexto nivel, dos veces al día), Oscuridad 5 m. radio, Teleportarse sin error.

10. La Cúpula Azul

Rayos de luz zafiro jueguean dentro de esta enorme estancia, bañada por una luz azulado. Vuestros ojos tardan un momento en acostumbrarse, y entonces caéis en la cuenta de que en la habitación hay una profunda piscina de agua cristalina de color turquesa. Por encima, el cuarzo azul de la cúpula se alza 30 metros. Un sendero azul y verde de unos 3 metros bordea la piscina. Al acercaros, veis que la piscina no tiene fondo; el paisaje de debajo pasa lentamente y podéis observarlo a través del agua. Un reflejo capta vuestra atención, y veis un hermoso

crystal suspendido en el centro de la piscina.

La piscina es una especie de pozo de 7 metros de profundidad en los extremos y 12 en el centro. No hay fondo: el agua está mágicamente suspendida. El cristal de zafiro flota a unos 2 metros por debajo de la superficie, en el centro de la piscina. La transparencia de la piscina hace muy difícil calcular la profundidad de ésta, o donde acaba el agua y empieza la larga caída.

Cualquier objeto o persona en el agua se hunde (o nada) normalmente hasta que alcanza el fondo. Cuando cualquier parte del objeto pasa a través de la superficie inferior, el objeto por entero cae hacia el suelo. El agua no sale de la piscina. Un PJ que nade cerca del fondo (quizás intentando coger la piedra) debe hacer un tiro de Sabiduría o saldrá del fondo al juzgar incorrectamente la profundidad del fondo. Los PJ que atraviesen la superficie inferior del agua pueden intentar tirar salvación contra parálisis con un malus de -2 para nadar hacia zona segura (fallar significa que la persona cae por la parte inferior de la piscina).

Al igual que en la cúpula verde, el cristal azul resiste cualquier intento de moverlo a excepción de cuando se coge con la mano. Descender 12 metros es toda una hazaña natatoria, y necesita una comprobación de pericia en no armas con una penalización de -4. Cada persona puede hacer un intento por cada 5 puntos de Constitución antes de quedar extenuado. Un PJ exhausto debe aguardar 1D3+1 turnos antes de bucear de nuevo.

Una táctica más efectiva sería ponerle un contrapeso a un PJ (un objeto de 20 kilos o más serviría bien), y bajar hacia el fondo (en un asalto). Esto le daría al aven-

turero un tiro de Natación sin penalizaciones. Por supuesto, el peso debe ser dejado atrás, y el PJ tiene que calcular con mucho cuidado cuándo debe soltarlo.

Una vez que el PJ alcanza el cristal, puede cogerlo con facilidad. Los PJ pueden contener la respiración un tercio de su Constitución en rounds, y deben empezar a tirar para saber si se ahogan después de 10 (Consultar las reglas de natación del Manual del Jugador).

11. Cuarto de Invitados

Esta espaciosa cámara está decorada con pinturas, tapices y mobiliario exótico. Suponéis que estaba reservada para los invitados al castillo. Se han añadido muebles extra para acomodar a diversas personas.

Estas habitaciones son utilizadas por los guerreros de Irinia, y son muy similares en todos los aspectos a las del área 7. Los guerreros 7-9 viven en la habitación 11A, los 10-12 en la 11B. La 11C está desocupada. Si no se ha dado la alarma, hay un 50 % de probabilidades de que se encuentren 1-3 ocupantes en uno de los cuartos. Usa las fichas de los guardias para anotar qué guerreros se han encontrado con el grupo ya.

12. Habitación de Tensil

Un hombre joven y pálido salta de su estrecho camastro cuando entráis en la habitación. Está vestido con ropas de estudiante, y muestra marcas rojas y cardenales a través de las lágrimas que corren por su rostro. Os mira de reojo y os dice «¡Decidle a vuestra señora que lo he tirado, y no me importa dónde ha ido a parar! ¡Espero que nunca lo encuentre!».

El joven es el aprendiz de Aiarlus, Tensil. Cree que los PJ son guardias de Irinia, y que han venido para llevarle ante la hechicera. Irinia estaba enfadada por el robo del Cristal de Arco Iris y el intento de fuga. Tensil lanzó el cristal cuando se dio cuenta de que la huida era imposible, así que asume que Irinia quiere hacerle algunas preguntas acerca de sus intenciones. Aunque Tensil está en baja forma, es un tipo listo y pronto barrunta que los PJ son merodeadores del castillo y no amigos de Irinia.

Tensil está desesperado por huir del castillo, pero sabe que Irinia está consumida por el mal, y que debe ser detenida antes de que se haga con más poder de Alarius. Se ofrecerá a servir de guía y ayudar en todo lo posible. Tensil era libre para andar por el castillo a su placer hasta hace unas horas, pero no por ello dará indicaciones exactas. Aún así, sabe la localización general y el propósito de la mayor parte de las habitaciones («¿La biblioteca? Está en la Cúpula Amarilla, en el rincón suroeste de la Morada»).

En particular, Tensil puede dar a los PJ algunas pistas clave. Puede contar que la Torre Blanca estuvo una vez en el centro del castillo, y que Irinia encantó a un aprendiz para separar la Gema Blanca que mantenía unidos los hechizos de la Morada del Prisma, dejando seis fragmentos de piedra localizados cada uno en su cúpula. Tensil sabe que las piedras resisten al control de Irinia, y que no puede moverlas de donde están. Tensil también está familiarizado con la información presentada en «La Historia de la Morada del Prisma».

Tensil: AL N; CA 10; MV 12; M4; Pg 2 (11); GACO 19; AT 1; Daño por arma o hechizo: Fue 8, Des 12, Con 10, Int 17, Sab 13, Car 12; ML 8; Conjuros: Mano en Llamas, Escudo, Muro de Niebla, Luz Continua, Levitar.

Joven sarcástico e inteligente, Tensil fue muy rápido a la hora de hacerle entender a Irinia que le gustaría mucho seguir viviendo, y que no tendría muchos problemas en reconocer a la nueva señora de la casa. Por desgracia, Irinia supo ver más allá de sus pocas sinceras promesas de lealtad. Tensil buscó en secreto alguna manera de desbaratar la traición de Irinia, pero las defensas de las diversas piedras minaron su moral. Con el tiempo, Tensil fue consciente que su fachada de lealtad Inquebrantable no duraría mucho tiempo, y que cualquier día podía acabar como otros servidores del castillo: frío como el mármol. Su intento de huida fue una combinación del momento propicio y el pánico.

Tensil puede ser agradable y centrado en ocasiones, pero en su interior está asustado y lo único que quiere es salir por pies del castillo. Sabe que no está en condiciones para luchar. Si se le libera de su prisión, recogerá su per-



gamino en el área 8.

13. La Cúpula Amarilla

Una luz cálida y dorada llena esta magnífica estancia. Las paredes están cubiertas por grandes estanterías de madera, atiborradas de libros encuadernados en piel y tubos para pergaminos de hueso, madera y metal. Los tapices decorativos y los escudos de armas cuelgan de entre los estantes. En medio del gran espacio abierto central, un pequeño lugar de lectura ha sido acondicionado con plantas en macetas, buenas sillas y algunas mesitas. Algunas estanterías más pequeñas completan la colección de libros.

En el centro exacto de la habitación hay una impresionante estatua de pulido bronce, con la forma de un antiguo y vigilante guerrero. Encastado en una diadema de oro sobre su frente, hay un magnífico topacio que baña la habitación de luz amarilla.

Esta habitación tiene las mismas medidas que las cúpulas anteriores. El área de lectura del centro está hundida unos 2 metros sobre el nivel del suelo.

La biblioteca está llena de todo tipo de libros, pergaminos, mapas y compendios. Algunos títulos incluyen las Guerras Elficas, Armas y Armaduras de Antiguas Tierras, Heráldica y Escudos Familiares, de Dragones y Grandes Saurios, y muchos más. La mayoría de estos volúmenes serían muy apreciados por un coleccionista. Los PJ que busquen en las estanterías volúmenes raros encontrarán 11-20 (1D10+10) libros por valor de 50-500 mo

cada uno. Cada libro pesa 1-6 kg.

En uno de los estantes hay un muy bien escondido cajón que oculta una serie de pergaminos y libros extraños. Para encontrarlo, el PJ debe especificar claramente que busca paneles ocultos o cajones escondidos (requiriendo 1D4+1 turnos de búsqueda para hallarlo). Si Tensil está con el grupo y cree que necesitan ayuda, les dirá que sabe que hay un archivo oculto, pero que no sabe dónde está. El cajón secreto está cerrado y guardado por un hechizo de Trampa de Fuego (Nivel 11) que inflige 1D4+11 pg a quien lo abra. El cajón también está protegido por un Boca Mágica que dice «¡Despierta, y mata a todos los que hayan venido aquí!». Cuando la Boca Mágica pronuncia la frase, la estatua de bronce se anima y ataca (ver más adelante).

El cajón secreto contiene un Manual de Bribón Sigiloso, un pergamino de Protección contra Petrificación, otro con los conjuros de Anular Maldición, Piedra a Carne y Polimorfizar a Otros. Otro pergamino incluye Muro de Fuerza, Miedo, Niebla Sólida y Fuerza; una Varita de Luz con nueve cargas y una poción de Curación Extra. Todo esto pertenece a Irinia, que lo tiene guardado para momentos de emergencia.

La estatua es en realidad un gólem de bronce, una versión más débil del gólem de hierro. El gólem se activará y atacará bajo las siguientes condiciones:

Si se le ordena que ataque por parte de Irinia o de la Boca Mágica.

Si se toma el cristal de su frente.

Si es golpeado por algo susceptible de hacerle daño.

Como cualquier otro gólem, la criatura ataca sin miedo, cumpliendo al pie de la letra sus instrucciones. El gólem no

LA MORADA DEL PRISMA



perseguirá fuera de la biblioteca a los intrusos.

El gólem de bronce fue una creación de Alariús, pero Irínia descubrió una palabra de mando secreta en las notas del mago. Cuando la gema blanca fue separada, la piedra amarilla se teleportó hasta la frente del gólem. Irínia ha probado todas las órdenes imaginables para quitarle la piedra al gólem, pero éste rechaza salir de la habitación o tocar la gema; la influencia de Alariús resiste a sus órdenes. Cualquier Pj podrá coger con facilidad la piedra, pero tendrá que atenerse a las consecuencias.

Gólem de Bronce: INT No; AL N; CA 4; MV 3; DG 16; Pg 70; GAC0 5; At 1; Daño 5-30; HE respira una Nube. Apetosa en un radio cúbico de 3 m. por cada cinco asaltos; DE sólo le hieren armas mágicas +2 o mayores; inmune al veneno, Retener, Encantar, Miedo y otros hechizos de base mental; los ataques eléctricos mágicos le causan 1 Pg y le entelenece durante tres asaltos; el fuego mágico y el frío le causan la mitad del daño; la oscuridad mágica desactiva al gólem durante un round. Tam G; ML 20; PE 12.000.

14. Laboratorio

La puerta de esta habitación está hecha de madera reforzada con cobre, con antiguas runas grabadas en su superficie. Está cerrada a cal y canto.

- Este es el laboratorio de Alarius, que ahora utiliza Irinia. La puerta tiene una Cerradura de Mago de 21 nivel, e Irinia utiliza un hechizo de Llamada cada vez que entra, lo que la irrita muchísimo. La

puerta es fuerte, y puede resistir con tranquilidad una buena tunda antes de abrirse. La llave del área 3, el vestidor, está hechizada para abrir esta puerta automáticamente. Los PJ que insistan en echar la puerta abajo atraerán la atención de Kendel y sus guerreros en el área 15 en 1-3 asaltos.

Largas mesas con diversos y extraños títulos de cristal identifican esta habitación como el laboratorio de un mago. Libros raros y otros textos, compuestos nauseabundos y todo tipo de ingredientes le dan al cuarto un aire misterioso. Las paredes son de cristal púrpura, y el conjunto brilla con una luz bastante tranquilizadora. En la pared llama vuestra atención un estante con botellas muy curiosas.

Los estantes están atiborrados de cosas extrañas como botellas con restos orgánicos, arena, cristales de cuarzo, minerales, especímenes animales en conserva y otras lindezas propias de un laboratorio. La estantería de las botellas contiene ocho frascos de poción sin etiquetar. Cuatro de ellas son compuestos de amargo sabor, pero inofensivos. Las otras son pociones de Fuerza de Gigante, una poción de Invulnerabilidad, otra de Forma Gaseosa, y una botella de potente veneno (tipo D). Si Tensil está con el grupo, puede avisarles de qué poción contiene el veneno, pero no sabrá identificar las demás.

En la otra pared hay una gran mesa de trabajo sembrada de papeles y notas. Un vistazo a esta documentación revelará que Irinia ha estado investigando acerca de hechizos de Portal e Invocación.

Antiguos diagramas y notas muestran una caligrafía distinta (Tensil puede reconocerla como la letra de Alarius), en los que se habla de diversas observaciones de cuerpos celestiales.

15. La Cúpula Roja

Si Tensil está con los PJ, léeles lo que sigue:

Tensi os detiene antes de que entréis en esta habitación. «Esta es la Cúpula Roja», dice en voz baja. «Los guerreros de Irlina se entrenan aquí. Podéis intentar convencerlos de que sois los nuevos servidores de Irlina. Pero si me ven con vosotros, lo más seguro es que os ataquen. Algunos de esos guerreros pueden ser poderosos aliados si podéis liberrarlos del hechizo de Irlina».

Cuando los héroes entren en la habitación, continúa con el siguiente texto:

Una luz escarlata baña esta estancia, arrojando sombras de un rojo profundo en las esquinas y en el centro. Como en las otras cúpulas, es un área despejada, de unos 30 metros de altura, rematada en un ábside. Una gran linterna hecha de espadas cruzadas cuelga del punto más alto del techo, y contiene un brillante rubí que late como un corazón.

Las paredes están decoradas con un impresionante despliegue de armas. Escudos, armas de asta y estandartes con escudos de armas decoran los muros. Pinturas con predominio del rojo retratan sangrientas batallas. Alineadas con las paredes hay ocho hermosas armaduras de placas, que sostienen mazas o alabardas. Sin embargo, vuestra inspección ornamental es interrumpida por varios guerreros armados que se acercan. Uno de ellos, un hombre fuerte con bigote, parece llevar la voz cantante. «¿Quééens sois vosotros?»

El guerrero del bigote es Kendel, el jefe de los guardias de Irinia. Fue uno de los primeros en ser encantado por la hechicera, y ayudó en las siguientes expediciones para reclutar hombres. Si ve a Tensil con el grupo, armado y libre, caerá en la cuenta de inmediato que son ene-

migos de Irinia. Si Tensil no está con los héroes, Kendel y los suyos no atacarán inmediatamente, pero mantendrán la guardia alta mientras deciden si los P] pueden ser una amenaza para su señora. Kendel puede estar encantado, pero no es estúpido.

Los guardias no permitirán a los P] que cojan nada de la habitación, y se defenderán si son atacados. Atacarán también si los P] van acompañados de Tensil o si admiten que no trabajan para Irinia. Si los P] se las arreglan para disipar el Encantar Personas de Irinia o los encantan por su cuenta, algunos o todos los guerreros pueden acompañarles en su misión. Consulta las estadísticas de los guardias para más detalles. Los guardias 1 al 6 pueden estar aquí, excepto aquellos que ya hayan pasado a mejor vida. Si se ha dado la alarma, la mitad de los guardias se quedarán aquí, mientras el resto acompaña a Kendel.

La linterna que contiene el cristal rojo está suspendida a 12 metros del suelo. Está hecha con ocho espadas cortas (marcos superior e inferior) y cuatro largas (los laterales), con vidrios transparentes en medio. Aunque su apariencia asusta un poco, la lámpara no tiene propiedades especiales. Irradia magia porque una de las espadas largas que la forman es +1.

Las armaduras son dos completas, una de batalla, dos de placas y una de talla élfica de bandas (por las que un coleccionista pagaría 250 mo debido a su fino trabajo), una cota de mallas de talla enana, y una cota de malla de talla halfling.

Kendel *Matatrolls*: AL LM: CA 0; MV 6; G6; Pg 51; GACO 15; AT 1 (3/2 con espada); Daño por arma: Fue 18/27 (+1, +3); Des 11; Con 16, Int 13, Sab 9, Car 14; ML 15 (19 mientras esté encantado); PE 3.000; armadura de guerra +2, espada a dos manos +1 (especialista), poción de Curación, Poción de Volar, Anillo de Calor.

Kendel es un esforzado guerrero que se encontró una vez con Irinia. Mercenario errante y espada de alquiler, rápidamente aceptó ser el lugarteniente de Irinia. La hechicera pronto se aseguró de su lealtad encantándolo. De vez en cuando, renueva el conjuro sobre él, pero de momento el guerrero siempre le ha sido fiel. Si Kendel se viera libre del hechizo, no buscaría vengarse de Irinia por haberle hechizado, pero sí intentaría separarse del grupo para rapiñar el tesoro de la maga (área 28C).

Kendel es un líder muy competente.

No le tiene miedo a nada, sobre todo, cuando está bajo el dominio de Irinia.

16. Pérgola

Os encontráis en una habitación sin techo con paredes de cristal verdoso. Hay muebles de aspecto acogedor cubiertos de polvo, y las plantas y adornos del lugar parecen no haber sido cuidados en mucho tiempo.

Si los aventureros no se han encontrado aún con Irinia pero se ha dado la alarma, la hechicera aparecerá aquí para saber algo más acerca de ellos. Si los héroes han sido discretos, Irinia no sabrá que están en el castillo.

Iniria usará un hechizo de *Cambiar Apariencia* para hacerse pasar por una joven campesina asustada. Dice llamarse Yvanna, y se pega al héroe más cercano, contándole una terrible historia acerca de seres malditos que vinieron del castillo y la secuestraron de casa de su padre, y que una hermosa hechicera le salvó la vida y la hizo doncella suya. Tensil no reconoce a Yvanna, y puede decirle a los P] que la historia es plausible (se huele algo, pero cree que Irinia es demasiado orgullosa como para disfrazarse de sirvienta). Como Yvanna, Irinia suplicará a los P] que la saquen del castillo.

Si se le permite acompañar al grupo, Irinia intentará robar el Cristal de Arco Iris y cualquier piedra que los P] hayan logrado coger. También les interrogará acerca de sus motivos e intentará averiguar cuanto saben acerca de la morada. Irinia puede revelar su auténtica personalidad atacando al grupo si es debilitada o atacada por sus sirvientes, pero si no tiene una buena oportunidad, se limitará a dejarles mediante una Puerta Dimensional e irá a supervisar la defensa del castillo.

Si Irinia es descubierta, intentará huir y regresar con refuerzos. Sus hechizos de *Piel de Piedra* y *Puerta Dimensional* deben bastar para evitarle problemas. Claro que un grupo de P] con recursos puede retenerla antes de que se marche. Irinia es una prisionera inteligente y calculadora, que simulará tramitar su rescate mientras hace tiempo e intenta buscar una oportunidad de huida.

Ver área 20 para las estadísticas de Irinia.

17. Habitación de Kendel

Esta es posiblemente otra de las habitaciones de invitados del castillo. Puede verse que alguien la usa por las piezas de una armadura aplastadas en el suelo y por un armero que indican que su huésped es un guerrero. Sólo hay una cama, y todo parece indicar que una sola persona duerme aquí.

Detrás de la cama de Kendel hay una caja cerrada que contiene ropa y suministros, y también un doble fondo que contiene 180 mo y 295 me. Por el día, Kendel suele estar en otra parte (normalmente el área 15), pero hay un 50 % de posibilidades por la noche de que esté durmiendo aquí si no se ha dado la alarma.

18. Conservatorio

Os encontráis en una gran antecámara con varias puertas que llevan a otras habitaciones. El suelo es de mármol pulido, y elegantes tapices cuelgan de los muros. Los rayos del sol atraviesan el transparente techo. Dos armaduras con hachas de combate guardan las impresionantes puertas que hay al norte.

Aquí ocurre lo mismo que en la habitación 16. Si no se ha dado la alarma e Irinia no ha sido encontrada aún, podrán verla aquí, con el disfraz de Yvanna, e intentará infiltrarse en el grupo como se ha descrito con anterioridad.

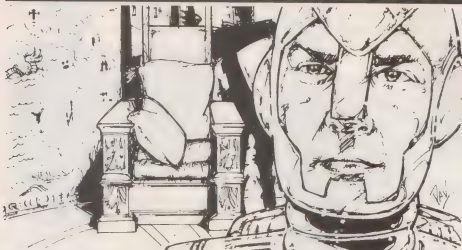
Si las condiciones para la aparición de Irinia no se han satisfecho aún, los héroes descubrirán que ésta es aún una zona peligrosa. Su localización central la hace lugar de paso, y hay una posibilidad entre 4 de que un monstruo errante pase por aquí camino de otra habitación.

Si Tensil está con el grupo, les avisa de que ésta es área de peligro.

«Tened cuidado. La habitación del norte es el salón del trono de Irinia, y siempre suele ir acompañada de varios guardias. Tampoco salgáis al patio: es el nido de las caca-rices.»

19. Patio

Tras esta puerta hay un porche al aire libre de cristal rojo, que flota



por encima de las nubes. El paisaje se mueve lentamente, y os dais cuenta de que habéis recorrido mucha distancia desde que entrasteis en el castillo. El Cruce de Wright puede estar ya muy lejos.

Un feo hedor os golpea en la nariz cuando atravesáis el patio, y vels muebles rotos y colines rajados tirados por el suelo. Un grito hende el aire, y de pronto, unas criaturas con aspecto de pájaro y cola de serpiente saltan de su nido y se abalanzan hacia vosotros...

El patio es usado como nido por las cocatrices. Sólo hay dos monstruos: si los héroes las han herido antes, habrán venido hasta aquí. La primera cocatriz está en el nido cuando entran los PJ, pero en 1D4+1 turnos llegará la segunda volando, para unirse a la pelea. Si son heridas de consideración, las cocatrices intentarán huir.

La puerta que lleva al área 18 se cerrará de manera automática encerrando a los PJ si éstos no han hecho algo al respecto. Permite a los PJ de la retaguardia hacer un tiro de Inteligencia para ver si se dan cuenta de que la puerta se cierra. La puerta está hecha de duro cristal reforzado y tiene un cerrojo muy seguro.

Cocatrices (2): INT Animal; AL N; CA 6; MV 6; Volando 18; DG 5; Pg 30, 24; GACO 15; AT 1; Daño 1-3; HE petrificación; Tam P; ML 12; PE 650.

Las cocatrices han reunido algunos pedazos de cristal y monedas, pero no han podido acumular un auténtico tesoro. Un cuidadoso registro del nido descubrirá 15 mo, 101 mc, un zafiro por valor de 50 mo, y un Martillo +1 enojado por valor de 870 mo. Una vez que las hayan apilado, esta es un área segura para descansar.

sar. Los otros ocupantes de la Morada no entrarán aquí.

20. La Cúpula Púrpura

Cuando los PJ entren en esta área, modifica la descripción del siguiente párrafo según las circunstancias y los encuentros previos.

Sombras de púrpura bailan y se entremezclan en esta habitación, que van desde el violeta oscuro al azul medianoche. Toda la cúpula parece estar llena por un brillo malvado. Exóticas y extrañas colgaduras ornan las paredes, y un gran mapa de una tierra lejana destaca en una pared. En el centro de la cúpula hay un trono de cristal claro, sobre el que flota una gema de un color púrpura muy hermoso. La gema está envuelta en un brillante campo de fuerza.

En el trono se sienta una mujer muy hermosa de pelo oscuro, vestida con elegantes ropajes de color negro. A sus lados, guerreros armados esperan con las armas desmenuadas. La mujer os mira por un instante y luego sonríe al hablar. «Así que estos son la banda de ruflanes que han invadido mi casa? Bien, bravos héroes, ¿que puedo hacer por vosotros? ¿Qué deseáis de Irinia, Señora de la Morada del Prisma?»

Irinia: AL NM; CA 2; MV 9; M12 (encantadora); Pg 29; GACO 17; AT 1; Daño por arma o conjuro; Fue 9, Des 16, Con 12, Int 17, Sab 11, Car 15; ML 16; PE 7.000. Anillo de protección +2, daga +3, Poción de Volar, Poción de Curación, Varita de Polimorfismo (19 cargas).

Conjuros: Cambiar Apariencia, Encantar Personas, Hipnotismo, Fuerza Fantasmal, Sueño, Olvidar, Dibujo Hipnótico, Invisibilidad, Fuerza, Incontrolable Risa Horrible de Tasha, Disipar Magia, Retener Personas, Enlentece, Fuerza Espectral, Sugestión, Encantar Monstruos, Confusión, Puerta Dimensional, Miedo, Polimorfizarse a Si Mismo, Caos, Dominación, Retener Monstruo, Teleportación, Sugestión de Masas.

Irinia ha invocado previamente dos hechizos de protección, que aún tienen efecto. Su hechizo de Armadura aguantará hasta que Irinia reciba 20 pg, y el de Piel de Piedra la protegerá de los ocho primeros ataques.

Irinia es una hechicera alta y de gran belleza. Nació en una familia noble y mantiene toda la arrogancia de su linaje. Cuando era joven, estudió magia para aprender cómo hacer que los demás hiciesen lo que ella quisiera. Al principio sus estudios eran inofensivos, pero en cuanto ganó experiencia y poder, se convirtió en una hábil manipuladora sólo atenta a sus perversos fines.

Irinia es muy buena confundiendo y tendiendo trampas. Si se le da la oportunidad, intentará infiltrarse en el grupo, usando sus hechizos de ilusión para simular un aspecto inocente. Si se la obliga a combatir, Irinia evitará el cuerpo a cuerpo e intentará ganar aliados con sus conjuros de Encantar y Sugestión. Contra un grupo grande, utilizará Confusión o Caos al principio de la pelea, para reducir el número de enemigos ante los que tendrá que vérselas.

Irinia es muy inteligente y buscará proteger su propia vida por encima de todo, huyendo del combate si lleva las de perder. Tampoco le hará ascos a simular que se rinde o a traicionar a alguien que muestre compasión hacia ella.

Este encuentro puede desarrollarse de diversas formas:

Si no se ha dado la voz de alarma: Irinia, Kaxathros y Jhalli están aquí.

Kaxathros ha tomado la forma de un guardia humano. Usa la introducción antes propuesta.

Si se ha dado la alarma y los héroes no se han encontrado con Irinia como Yvanna: la hechicera y Kaxathros están fuera, buscando a los PJ. Jhalli y la mitad de los guerreros están aquí. Jhalli reteta a los héroes, ordenando a sus guerreros que ataquen. Huirá si es herido de grave-

dad. Ignora pues el segundo párrafo de la introducción.

Si Irinia ha comenzado a defender las piedras, 2-6 tanar'i menores estarán presentes. Seguirán las órdenes de Jhalil, usando sus habilidades mágicas como mejor puedan.

Si se ha dado la alarma y los héroes se han encontrado con Irinia como Yvanna, o ésta les acompaña: Kaxathros, Jhalil y los guerreros están aquí. La mujer en el trono no es Irinia, sino Kaxathros polimorfizado para imitar la forma de su señora. Si Irinia está presente, se hará invisible o se librará de su disfraz de Yvanna para atacar a los héroes. Usa ambos párrafos del texto.

Si se ha dado la alarma e Irinia está defendiendo personalmente la piedra: usa los dos párrafos del texto. Irinia es la mujer en el trono, pero los tanar'i invocados por Kaxathros están aquí.

Irinia intentará saber quiénes son los Pj y por qué han venido a su castillo. Si no está presente, Kaxathros o Jhalil conducirán el ataque. La verdadera Irinia huirá si es herida de gravedad o caen todos sus sicarios. Irá a la Cúpula Roja o a los diversos cuartos de la guardia, para buscar refuerzos y volver en 1-4 turnos con ayuda. Jhalil y Kaxathros también abandonarán la contienda si se les da una buena paliza.

Los guerreros 7 al 12 están aquí, excepto los que ya hayan pasado a mejor vida. Como se dijo antes, la mitad de los guardias estarán buscando en el castillo si se dio la alarma.

Jhalil: Semi Elfo; AL NM; CA 2; MV 9; GS/CS; Pg 35; GACO 16; AT 1; Daño por arma o conjuro; Fue 18/15 (+1, +3), Des 13, Con 15, Int 11, Sab 15, Car 12; ML 14; PE 1.400; cota de maila +2, escudo, maza +1.

Conjuros: Bendición, Orden, Causar Heridas Leves, Curar Heridas Leves, Miedo, Retener Persona, Resistir Fuego, Martillo Espiritual, Animar Muertos.

Jhalil es un viejo asociado de Irinia, de los tiempos en los que reinaba en las tierras de su padre. Cuando ella se vio obligada a huir, él la acompañó de no muy buena gana. Jhalil es muy listo, y lo que más le gusta es averiguar de qué humor está Irinia, para pincharla sin pasarse de la raya. Si se le presiona con dureza, Jhalil intentará rendirse, diciéndole que Irinia le había hechizado.

Durante la pelea, los héroes pueden ser capaces de matar, capturar o dejar fuera de combate a Irinia y Kaxathros. Si

los héroes sólo fuerzan a los villanos a retirarse, Irinia reunirá a los sicarios supervivientes e intentará destruirlos antes de que los Pj traigan de vuelta a Alarius. Los malos pueden intentar custodiar las piedras que quedasen o esperar a los héroes en el patio de la Torre Blanca.

Es también posible que los Pj logren aliados dispersando los hechizos que atan a muchos de los PNj.

La gema púrpura que flota sobre el trono está a unos 6 metros sobre el suelo, pero está encerrada en una pequeña Esfera de Fuerza. La esfera sólo puede ser quebrantada con los hechizos y poderes que suelen afectar a los Muros de Fuerza. Pero la esfera se mantiene gracias a la propia cúpula: si la esfera es sacada de la habitación, se desvanece. Si los héroes no pueden romper la Esfera de Fuerza con la magia que tengan disponible, lo único que deben hacer es sacar la esfera de la habitación.

Hay un compartimento secreto en el trono, guardado por una aguja envenenada que pincha (GACO 20) a cualquiera que abra la cerradura. La aguja está recubierta de veneno de tipo B, que causa 20 Pg a la víctima si éste falla su tiro de salvación (1-3 pg si se saca). Dentro del compartimento hay un talego con cuatro diamantes en bruto que valen 300 mo cada uno.

21. Hall

Un maravilloso mural cubre las paredes de esta estancia. El techo es de cristal precioso amarillo, y llena el hall de una luz dorada.

El mural ilustra la vida de un poderoso mago, desde sus primeros días como joven aprendiz, y muchas aventuras contra orcos, dragones y criaturas peores, hasta el Invierno de su vida, donde un anciano venerable de barba blanca se sienta en un trono.

El mural está protegido del vandalismo y se reparará lentamente cualquier desperfecto que se le cause. Irinia ha intentado arrancarlo en un par de ocasiones, pero el mural resiste sus esfuerzos por destruirlo. Lo próximo que intentará será un conjuro de Desintegrar. No hay otros objetos de interés en este cuarto.

22. Pasaje Secreto

Las puertas que dan paso a este lugar están muy bien escondidas detrás de pa-

neles de cristal, y son muy difíciles de encontrar. Alarius construyó este pasaje como medida de seguridad. El pasaje está guardado por un Símbolo de Miedo. Dentro, hay un cofre con Cerrojo de Mago y Trampa de Fuego, al nivel 21. Nadie excepto Alarius y su ordenanza, Jeren (ver área 24) saben de la existencia de este pasaje, aunque Irinia y Tensil sospechan que Alarius puede tener algún escondrijo seguro para casos de necesidad. Jeren conoce el gesto que permite eludir el Símbolo de Miedo, y su llave evitará las trampas mágicas del cofre.

El baúl contiene una bolsa de seda con 100 mo y cinco gemas por valor de 120 mo cada una (dinero por si hay que salir corriendo); una cajita conteniendo varias pociones perfectamente identificadas (un Elixir de Salud, una poción de Vitalidad, dos pociones de Curación Extra), un pergamino con Deseo Limitado, Volar, Apresurar y Teleportación sin Error; un Anillo de Sustento y una daga +3.

Hay diversos ropajes, según la moda de reinos cercanos, varios bastones, mochilas y botas, y raciones de hierro para un largo viaje. Alarius equipó esta habitación con todo lo necesario por si tenía que desaparecer a toda prisa.

23. Vestidor

Suaves cojines y sillas cómodas de terciopelo rojo están dispuestos en esta lujosa habitación. Las paredes están cubiertas de madera de teca, y en el suelo hay una espesa alfombra de diseño oriental. Una gran chimenea domina el muro sur, pero no hay fuego encendido en ella. Esta habitación resulta bastante inusual respecto a la construcción de cristal imperante en el castillo.

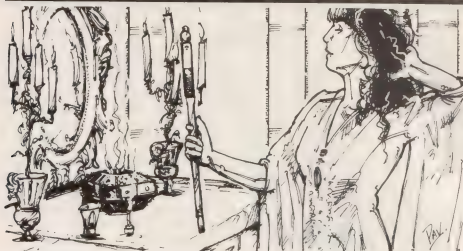
Esta habitación es un lugar de mucho movimiento. Incrementa la posibilidad de un encuentro aleatorio en 1 sobre 4 por turno que los Pj permanezcan aquí. Una puerta secreta que lleva al patio (área 6) está oculta detrás de la chimenea, y se puede abrir pulsando un ladrillo suelo.

El pequeño cuarto del oeste (área 23A) es un armario de escobas. Hay varios útiles de limpieza y cosas por el estilo.

24. Comedor

Grandes ventanales permiten ver el

LA MORADA DEL PRISMA



paisaje exterior. Esta cámara es un gran comedor, con una enorme mesa de cristal gris en su centro, y elegantes armarios con vajillas a los lados. Hay unas 50 sillas de madera pulida alrededor de la mesa. En otra pared hay un impresionante aparador lleno de todo tipo de vinos. El suelo es de mármol translúcido, y las paredes, de topacio dorado. Al final de la mesa, un hombre de edad se afana limpiando una cubertería de plata. Os mira, asombrado por vuestro aspecto.

El viejo es un mayordomo llamado Jeren, uno de los pocos sirvientes que ha sobrevivido a la toma de posesión de Irinia como señora de la casa. Jeren es una persona muy respetable, que siempre oculta lo que piensa. En su interior, odia a Irinia por lo que le hizo a Alarius, pero se ha dado cuenta de que lo único que puede hacer para vivir mucho tiempo es darle jабón al terrible ego de Irinia. Como mayordomo, supervisa el trabajo de un pequeño grupo de sirvientes.

Jeren reconoce enseguida que los PJ son intrusos. Les pide que guarden silencio y les conduce al área 26, el cuarto de la servidumbre. Jeren sabe que en el comedor hay mucho movimiento, y que las habitaciones de los sirvientes son mucho más seguras para una larga conversación. Este fiel criado ha estado con Alarius 30 años, y ha servido en la Morada del Prisma desde que ésta fue construida. Está familiarizado con la mayor parte de lo explicado en «La Historia de la Morada del Prisma».

Una vez que esté convencido de que los PJ pueden expulsar a Irinia de la Morada, y puede que hacer volver a su señor, Jeren se presenta y ofrece su ayuda. Si los héroes le tratan con respeto y muestran buenas intenciones, Jeren les

ayudará diciéndoles dónde está el pasaje secreto de Alarius (área 22).

«El señor preparó algunas cosas por si algún día había tormenta. En una situación como ésta, no creo que le importe que las usen ustedes. Me dijo que si tenía que entrar en esa habitación, que primero hiciese este símbolo —el mayordomo hace un extraño gesto— y usara esta llave en el baúl que hay dentro». Con esto, Jeren os da una pequeña llave de bronce.

Si los héroes le tratan con malos modos, Jeren no les dirá lo del escondite, pero aún les contará lo que sepa sobre Irinia y los cristales.

Jeren: AL LN; CA 10; MV 9; Humano Nivel 0; Pg 4; GACO 20; AT 1; Daño por arma (desarmado): Fue 8, Des 11, Con 9, Int 12, Sab 13, Car 12, ML 8

25. Guardia de las Mantícoras

Esta habitación se abre a un gran porche. Vuestra atención es atraída de inmediato por un par de enormes mantícoras que se lanzan a por vosotros.

Cuatro mantícoras viven aquí, pero sólo hay dos ahora: las otras dos están de caza en el suelo. Las mantícoras han acordado no atacar a ninguno de los sirvientes de Irinia, pero ese acuerdo no incluye a los intrusos. Los dos monstruos utilizarán sus colas con espinas en el primer asalto de combate, luego entrarán en cuerpo a cuerpo.

Si las mantícoras son sorprendidas, un PJ con pico de oro tiene una pequeña oportunidad de simular que son sirvien-

tes de Irinia. De otra forma, las criaturas intentarán matar y devorar a cualquiera que entre aquí.

Esta área fue una vez un solarium, y hay diversas puertas de cristal. Las mantícoras las han dejado abiertas. El lugar está lleno de los restos de las víctimas de las mantícoras y algunos trofeos de sus rapiñas. La habitación interior (área 25A) es usada como almacén por ellas. Hay un poco de tesoro aquí: 650 mc, 344 me, 220 mo, una armadura algo abollada, una espada rota y un escudo +2. Por cada turno que los PJ pasen en el área 25 o 25A, hay una posibilidad entre 10 de que vuelvan las otras dos mantícoras.

Mantícoras (2): INT Baja; AL LM; CA 4; MV 9, Volando 14; DG 6+3; Pg 33, 31; GACO 13; AT 3; Daño 1-3/1-8; HE cola con puas; TAM Gr; ML 14; PE 975

26. Área de los Sirvientes y cocina.

Esta habitación está amueblada con madera basta y suelo de placas, con una sufrida alfombra en el suelo. Un gran aparador cubre el muro norte. Teteras de cobre, cuchillos y viandas de todo tipo cuelgan de los soportes. Obviamente, esta habitación es una cocina, y el olor a comida despierta el apetito.

La cocina está equipada con una mesa de madera, media docena de sillas y algunas perchas en la pared. Dos mujeres de mediana edad están sentadas a la mesa, hablando en voz baja. Se ponen de pie de un salto en cuanto entráis.

Las dos mujeres son Sadi y Anna, las únicas sirvientas que han sobrevivido junto a Jeren. Los tres hacen todo lo posible por tener contenta a Irinia y evitar a sus sicarios. Había seis criados cuando Irinia vino a vivir a la Morada. Los demás, o no le cayeron simpáticos a la hechicera, o estaban en el lugar incorrecto en el momento equivocado. Sadi y Anna están muy asustadas, pero no se les ocurre nada para evitar su situación. Si los héroes se presentan, las mujeres darán un consejo u ofrecerán información, suplicándole a los PJ que se marchen antes de que sean descubiertos. «Si la señora os pilla aquí, os matará... o algo peor».

Ninguno de los sicarios de Irinia entra aquí, si es por orden directa de ella. No tires por encuentros aleatorios mien-

tras los PJ estén aquí. Pero si se ha dado la alarma y los héroes han dejado una pista clara, más tarde o más temprano alguien aparecerá aquí para investigar.

El área 26A es una bien surtida despensa. Hay cerveza, sacos de grano, vegetales, especias y otras viandas. Una de las esquinas está refrigerada mágicamente, y sirve para conservar la carne.

Sadly Anna: AL NB; CA 10; MV 6; Humanos Nivel 0; Pg 3, 2; GACO 20; AT 1; Daño por Arma (desarmadas); ML 8

27. Galería

Docenas de hermosos retratos, pinturas, bustos, tapices, colgaduras y otros objetos artísticos adornan esta magnífica estancia. Paredes y suelo son de alabastro blanco, y el techo es una cúpula de cristal que inunda de luz el conjunto. Hay una pintura que atrae poderosamente vuestra atención: dos guerreros en primer plano, ante una hermosa playa al anochecer.

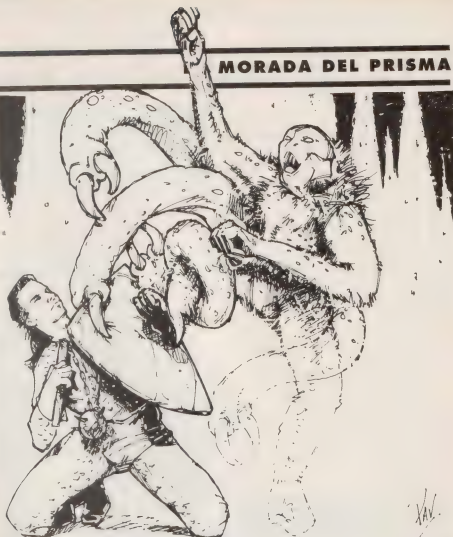
El cuadro es una puerta mágica a una tierra lejana (el DM puede utilizar la localización que estime conveniente. Todo aquel que esté delante del retrato y toque su superficie, será inmediatamente llevado a ese lugar. Para regresar, el viajero debe colocarse en el lugar exacto que reproduce el cuadro y pronunciar la palabra «Alarius».

Cada vez que los PJ dejan de mirar el cuadro y vuelven luego a él, éste habrá variado. La segunda vez, habrá aparecido un jinete en el fondo. La tercera, los guerreros se están marchando. Diviértete explicando la escena continua; no tiene nada que ver con la aventura, pero es una buena ocasión para mosquear un poco a los PJ.

28. La Cúpula Naranja

Brillantes destellos de luz áurea parpadean, emitidos por una gema naranja que está encastrada en el suelo, en el centro de la habitación. Sombras oscuras acechan en los rincones, y los rayos de luz suben hasta la cúspide que remata la construcción. Esta cámara es similar a las otras. Sin embargo, se han hecho tres pequeñas habitaciones en los muros este y sur.

La cúpula naranja parece ser



usada como residencia de alguien. Hay muebles elegantes colocados con gusto, incluyendo una gran cama, algunos armarios y vestidores, y una pequeña mesa de escritorio. Largos pendones de seda amarilla y roja cubren las paredes. La piedra que da su color a esta cúpula está engastada en el suelo de claro cristal. De momento, parece que no hay nadie presente.

Estos son los aposentos personales de Irinia. Si no se ha dado la alarma ni se han encontrado con ella antes, hay una posibilidad entre 4 de que la hechicera esté aquí. Normalmente, nadie se atreve a entrar aquí. Pero Irinia puede haber ordenado a alguien que vigile la piedra si los PJ han comenzado a recogerla. Si Kaxathros ha apostado a sus hermanos menores aquí, los demonios se esconden encima del armario y en el cuarto de baño, gracias a su habilidad de Oscuridad. Utilizarán el resto de sus conjuros mientras intentan invocar más tanar'ri.

Si Irinia y sus guardias (la mitad de los guerreros del área 20) están defendiendo esta habitación, ella se hará invisi-

sible y buscará una buena oportunidad para atacar.

La piedra está incrustada a unos 30 cm del cristal, duro como el diamante. Golpear con armas o herramientas tendrá el mismo efecto que hacerlo en los muros exteriores de la Morada del Prisma. Pero hay diversas formas de sacar la gema de su encierro.

Un PJ de alineamiento legal puede simplemente colocarse encima de él y concentrarse: la gema flotará hasta llegar a sus manos. Los conjuros de Llamada, Cavar, Atravesar Muro, Transmutar Roca en Lodo, Desintegrar, Piedra a Carne, Deseo Limitado pueden utilizarse para recuperar la piedra.

La habitación del sur (área 28A) es un lujoso cuarto de baño. Irinia tiene un amplio guardarropa con muchas y elegantes túnicas y otros accesorios en un gran armario (área 28B). El cajón de su escritorio tiene una Cerradura de Mago (nivel 12), y contiene el libro hechizos de Irinia (guardados por un Sello de Serpiente Sepla en la primera página), junto a algunos valores personales. Una bolsa contiene 80 mp y 25 mo, junto a seis esmeraldas de 300 mo. Otro cajón está guardado por una Trampa de Fuego y contiene una Varita

LA MORADA DEL PRISMA

de Proyecto Mágico con 26 cargas, y una poción de Curación.

La entrada al tesoro de Irinia (área 28C) está oculta por un gran espejo en la pared del baño. Dentro hay dos grandes cofres de madera reforzada con hierro, conteniendo un total de 250 me, 1.900 mo y 3.000 mp. Los cofres tienen Cerradura de Mago. La tapa de uno de ellos tiene un compartimento oculto que contiene un saquillo con ocho esmeraldas (130 mo cada una), y un pergamino con Teleportación e Invisibilidad. El segundo cofre contiene ocho pociones de Volar. Irinia crea estas pociones de vez en cuando para sus guerreros.

LA TORRE BLANCA

Para completar la aventura con éxito, los héroes deben recuperar todas las gemas y llevarlas al patio. Cuando los PJ coloquen la última gema sobre el pedestal, lee lo que sigue a los jugadores (nótese que Kaxathros puede estar guardando esta área en compañía de algunos tanar'ri; ver área 6):

Quando colocás el último cristal en su nicho del pedestal, éste se torna oscuro por un momento. Entonces cada piedra brilla con su propio color, y las seis gemas se funden en una sola, de color blanco. La intensidad de la luz llega a ser cegadora. De pronto, hay un gran relámpago de luz. Alrededor vuestro se están creando paredes de cristal místico; una torre de luz pura, que se materializa a partir de las emanaciones de la gema blanca recién creada. En un momento, los muros se solidifican, se aclaran y es como si desaparecieran por un momento. Sentís como si hubiérais sido transportados muy lejos de la Morada del Prisma.

En el centro de la torre blanca, podéis ver un bloque de cristal de unos 3 metros de lado. Dentro de él, un mago anciano de larga barba blanca está suspendido, atrapado por el cristal que le rodea.

«Gracias, amigos míos», susurra una voz en vuestra mente. «Ya casi estoy libre. Tocad con el Cristal de Arco Iris el vidrio que me aprisiona, y podré huir de esta prisión.

Pero tened cuidado: Irinia pensó en que este día llegaría y puso un guardián más en vuestro camino.»

De pronto, sopla el viento y algo aparece justo en medio de vuestro grupo, golpeando y atacando...

Cuando Tymor dividió la gema de la Morada del Prisma por orden de Irinia, la Torre Blanca dejó de existir en el mundo físico para saltar al Plano Etéreo. Tymor murió a causa de la explosión de energía, y Alarius quedó atrapado en el cristal. De alguna manera, el bloque de cristal es creación de Alarius, una manifestación física de los efectos mágicos que le condujeron al Plano Etéreo. La torre restaurada ahora existe en ambos planos.

Irinia no esperaba que nadie atravesara el Plano Etéreo, ya que es un lugar muy grande. Sin embargo, decidió asegurarse por si acaso poniendo un demonio a su servicio. La hechicera convocó a un hordling y pactó con la criatura que vigilara la prisión del mago.

Este hordling es un monstruo abominable, con cuerpo slimiesco y largos brazos que puede extender hasta 6 metros. Su piel color violáceo está cubierta de excrescencias óseas, incluyendo su gran cabeza pelada. Tiene cuatro tentáculos con garras afiladas como cuchillas. El hordling está usando su Invisibilidad Mejorada, pero puede optar por aparecer para sembrar el pánico entre sus presas. Comienza el combate saltando contra las filas posteriores del grupo y golpeando a algún PJ pobremente armado, atacando mientras es invisible.

El trato del hordling es defender la tumba del mago hasta que sea destruido o Alarius quede libre. Si un PJ puede tocar el bloque con el Cristal de Arco Iris, dejando en libertad a Alarius, el demonio partirá al instante, pues su pacto está cumplido.

Hordling: Int Baja; AL NM; CA 0; MV 9; DG 9; PG 51; GACO 11; AT 5; Daño 1D4+4 (x 4), 2D4; AE su mirada causa debilitamiento si un blanco está a dos metros de él; DE es inmune a los ataques con fuego y ácido; RM 15%; Tam G; ML especial (Invocado); PE 10.000. El hordling puede ser expulsado como un wight.

Cuando los héroes liberen a Alarius, lee lo que sigue:

Cuando tocáis con la gema del Arco Iris el bloque de cristal, éste empieza a desvanecerse entre chorros de humo. En un instante, el mago que estaba prisionero dentro queda liberado, y Alarius abre los ojos y sale de los restos de su prisión. «Gracias, bravos amigos», dice dándolos un abrazo. «Habéis acabado con una gran maldad.»

Os dals cuenta de que la Torre Blanca ha vuelto a la Morada, y que las cúpulas brillan con sus colores a la luz del crepúsculo. «He estado aquí atrapado durante años. Nunca pensé que volvería a ver el Sol de nuevo. ¿Qué puedo hacer para recompensaros por el gran servicio que habéis hecho hoy?

CONCLUYENDO LA AVENTURA

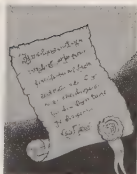
Hay un par de posibles finales para esta aventura. Si la Morada del Prisma te parece recompensa suficiente para los PJ, entonces Alarius no debe ser revivido. Ha estado demasiado tiempo en su prisión de cristal, y los héroes se convierten en los nuevos señores del castillo volador.

Si no queréis que los PJ logren el control de la Morada del Prisma, Alarius revive con su bagaje de hechizos completo. Es un mago muy poderoso, y aún conoce a la mayoría de líderes de los reinos cercanos. Será feliz de recompensar a los PJ con gemas por valor de 5.000 mo, algunos objetos mágicos y una carta de presentación para cualquier monarca del contomo. También puede concederles un deseo, si ellos no abusan de él. Alarius les dirá también a los PJ que son bienvenidos para visitarle cuando lo deseen, y que se sientan en la Morada como en su propia casa.

Si Irinia ha sobrevivido hasta ahora, huirá cuando vea regresar la Torre Blanca. No desea enfrentarse a Alarius después de lo que le hizo, y usará sus hechizos para ir lo más lejos y más rápido que pueda. En el futuro, puede que vuelva a encontrarse con los PJ, porque nunca les perdonará lo que le hicieron.

Si los PJ sólo tienen un éxito parcial y dejan la morada con una o más gemas, Irinia no descansará hasta dar con ellos y recuperar las piedras.

RUINAS Y PERGAMINOS



DELICADEZAS

Las fiestas navideñas suelen ser época de comilonas y exquisiteces que no se prueban el resto del año. Literariamente, también podemos cambiar nuestro menú habitual de espadas, magos y naves espaciales por algo diferente, por ejemplo...

Diccionario del Diablo

Ambrose Bierce
Ed. Valdemar
Madrid, 1993
2.600 Ptas.

No estrictamente una novedad (existía una edición anterior, publicada por Ediciones del Dragón, ya desaparecida), pero con la importante adición de las nuevas definiciones que se dieron en la edición ampliada y definitiva publicada por Penguin Books.

Tampoco es un libro para leer de un tirón, aunque a veces den tentaciones de ello: como el buen brandy, sabe mejor si se degusta poco a poco.

¿Y cuál es la virtud de este texto? ¿Qué es lo que lo convierte en platillo delicado y diferente? Para muestra, un par: «Espalda: Parte del amigo que vemos en los momentos de adversidad.» «Almirante: Parte del buque que se dedica a hablar, mientras el mascarón de proa se encarga de pensar.» O este otro: «Electro: Persona que posee el sagrado derecho de votar a un candidato que eligieron otros.»

Efectivamente, el cinismo llevado a su extremo más corrosivo, y, de paso, humorístico. (Por cierto, un cinismo es un miserable que ve las cosas tal como son y no como deberían ser, Bierce dixit, el subrayado es mío).

Un texto divertidísimo, en el cual siempre encontraréis frases lapidarias, textos fresquillos, ideas brillantes. En los tiempos que corren, reirse de nosotros mismos es una virtud. Bierce, milagrosamente, nos transmitió ese sentimiento en el siglo XIX. Es prodigioso lo poco que hemos cambiado y lo actual que es este *Diccionario del Diablo*.

Y si el aperitivo ha sido chispeante y para tomar a pequeños bocados, pasemos a algo más consistente.

Cómo hice cien filmes en Hollywood y nunca perdí un céntimo

Roger Corman y Jim Jerome
Ed. Laertes
Barcelona, 1993
2.575 Ptas.

El que no sepa quién es Roger Corman, que levante el dedo. O mejor, que no lo haga. No quiero someter a nadie a semejante vergüenza, sobre todo tratándose de un rolero.

Pues bien, en este libro el rey de la Serie B se confiesa, cuenta algunos secretos comerciales y fílmicos, habla de los actores y directores que conoció (Jack Nicholson y

Francis Ford Coppola, entre otros, empezaron con Corman, por ejemplo) y, sobre todo, recuerda sus películas. Y teniendo en cuenta que son muchas y variadas, el conjunto es absolutamente atractivo, en absoluto aburrido como suelen ser las biografías al uso. Por ejemplo, ¿sabíais que después de rodar *Los Angeles del Infierno*, este grupo de violentos motociclistas le demandó por cuatro millones de dólares, amenazando además con quitarlo de enmedio después? Anécdotas de este estilo y otras más ligeras salpican un libro de por sí valioso sólo por su filmografía y documentación. Amén de poder leer lo que tiene que decir el único hombre que conoció y dirigió juntos a los grandes mitos del terror: Boris Karloff, Vincent Price, Peter Lorre y Basil Rathbone.

Por todos los conceptos, un plato sabroso y diferente.

Pero ya he dicho que las navideñas suelen ser comidas pantagruélicas, y el segundo plato tiene que ser algo monumental. Vamos pues a él.

La plata de Britania

La estatua de bronce
La Venus de cobre
Y, especialmente,
La mano de hierro de Marte
Lindsay Davis
Edhasa
Barcelona, 1991, 1992 y 1993
2.900, 2.900, 3.200 y 3.100 Ptas.,
respectivamente.

¿Qué os parece? Para atracarse de leer, ¿no?

¡Ah! Os estoy oyendo. Os preguntáis qué tiene que ver esto con el rol, el juego, en fin. ¿Por qué me tiene que gustar a mí una novela de romanos? Pues bien, aunque sólo sea para demostrar que vuestras partidas pueden salirse de los cánones establecidos. Pensad en las posibilidades que proporciona un detective privado estilo Mariowe en la Roma de Vespasiano. Diferente, ¿no? Y atractivo.

Sin embargo, me gustaría aclarar que la diferencia no es sólo la única virtud de las aventuras de Marco Didio Falco y que esta peculiaridad hubiese valido para sólo una novela, no para las cinco que ya están escritas.

Tengo que decir que la que más me gustaba era *La Venus de cobre* hasta que lei *La mano de hierro de Marte*. Lindsay, además de ser una persona encantadora, es una escritora de oficio, y en cada novela me sorprende su capacidad de mejora.

Efectivamente, la serie va ascendiendo en calidad, hasta llegar a esta *Mano...* que, con su intriga en Germania, su inclusión de nuevos personajes y la profundización en los tics de los protagonistas, constituye una opción más que destacable en el depauperado panorama de la novela policíaca.

Pero, además, la serie conforma una interesante colección de argumentos, en absoluto repetitivos, y una ambientación realista y cargada de detalles «de época», con el atractivo de un lenguaje claro y realista (y que nadie se sorprenda: los romanos decían tatics, y si no, leed a Petronio). En resumen, una serie que con solera.

¿Y el postre? Tiene que ser alegre pero con cuerpo, y nada mejor que...

La sombra del águila

Arturo Pérez-Reverte
Ed. Alfaguara
Madrid, 1993
950 Ptas.

Ruego a los roleros se conviertan en war-gamers. Y viceversa. Es decir, que monten sus batallones en la mesa... y acto seguido se metan en la piel de los soldados o de la ficha. Es un ejercicio apasionante, pero sí os queréis ahorrar el trabajo, leed el último relato de Pérez-Reverte.

Es incluso mejor, puesto que la diversión está asegurada gracias al dominio del lenguaje coloquial y sandunguero —impagable el fragmento de los artilleros rusos—, que eleva a la categoría de carcajada las peripecias de un batallón español en la campaña de Rusia de 1812, que intenta desertar en masa, ante la oposición de sus «aliados» franceses, que los consideran (muchas comillas) «héro-es».

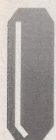
Y sin embargo, un relato amargo acerca de la realidad de la guerra. Una pequeña pieza, hábil y acertada, del autor de *El Club Dumas*.

Autor que ya saben gusta en extremo a éste su seguro lector, y que ha abandonado la medicodicta del «reality show» para volver a vivir de cerca, como corresponsal, la guerra en Bosnia. Hay que reconocer que los televidentes hemos salido ganando. Pérez-Reverte ha vuelto a dar al título de corresponsal de guerra la dignidad, buen hacer y humanidad que se le deben. Es increíble, pero todo lo hace bien este hombre. En todo caso, ha vuelto a una realidad mucho más cruel que la de la literatura. Ya saben, nosotros los roleros somos violentos, asesinos en potencia, psicópatas... O por lo menos eso dicen las personas «normales». Qué quieren que les diga: prefiero ser un violento peligroso jugando a rol que francotirador en Bosnia. Yo, sólo malos personajes de papel.

Buen año y felices partidas a todos.

—Lluís Salvador

Dragon
7
63



CON PIES DE PLOMO



Como siempre, estamos enterrados en plomo hasta las cejas, por la loable misión de ayudar a nuestros muchos seguidores a la hora de escoger la figurita que mejor cuadre con su juego de rol favorito. Y si no, pasen y vean...

Como cada mes, llegan más novedades de Mithril, esta vez con la serie *Los Orcos del Ojo Rojo* (Refs. M309 - M315), en la que podréis encontrar, como es lógico, una extensa variedad de estos seres: comandante en jefe, abanderado, arqueros, músico con tambor, tropas acorazadas con hachas y martillos de guerra y dos orcos montados en Wargs, uno corriendo y otro cargando. Para aquellos que no lo sepáis todavía, esta marca es el «Rolls Royce» de las miniaturas, ya que el detalle y acabado son inigualables y son joyas de la corona para aficionados y coleccionistas. Las podréis encontrar en tiendas especializadas o en su distribuidor, *Juegos Sin Fronteras*.

También la marca americana *Leading Edge Games*, distribuida en España por *Alfil*, aprovecha para sacar al mercado dos cajas de miniaturas de su juego de tablero *Terminator 2*, basado en la espectacular película. En la primera, *Hasta la vista, baby*, podréis encontrar a los personajes principales: el T-800 representado por Arnold, con indumentaria de motorista, la recortada en la mano y gafas de sol; a Sarah Connor, con ropa y fusil de las fuerzas especiales; al director del psiquiátrico Dr. Silverman; al temido T-1000 con uniforme de policía y las manos transformadas en peligrosas armas; un par de policías y al futuro salvador de la humanidad, John Connor.

La segunda caja, *Endoesqueletos*, contiene ocho endoesqueletos del T-800 en diferentes posturas, y todos ellos armados con uno o dos fusiles de rayos láser. Ambas cajas son muy recomendables tanto para fanáticos de la serie como para coleccionistas de ciencia ficción.

Como noticia interesante, cabe destacar el resurgir de una antigua compañía inglesa, *Fantasy Forge*, que sigue con el mismo director pero ahora pasa a llamarse *Grendel Productions*. Una de las cosas más interesantes que producían eran complementos en resina para dioramas o juegos de rol, cosa que seguirán haciendo pero con mucha más calidad. Para empezar, ya está en camino una barra, con barman incluido, y mucho más detalle que su predecesora. También crearán más miniaturas y complementos del espectacular wargame de ciencia ficción *Kryomek*. Una novedad casi a escala mundial es que algunas miniaturas de escala 25 mm serán de resina, si, habéis oído bien, de resina y con el

mismo detalle que ofrece el plomo, según nos han dicho, ya que tienen una resina que prometen que hace maravillas. Al igual que antes, la distribución en España la conducirá *Juegos Sin Fronteras*.

Quedamos a la espera de que lleguen las muestras, y nos conformamos con mostraros algunas de las cosas que ya tenían y que continuarán haciendo para el juego de *Kryomek*. Para entrar en materia, hay que decir que nos encontramos en la segunda mitad del siglo XXXIV. La Alianza Federal Tripartita de Nexus (Humanos) ha desarrollado una agresiva política de expansión imperial. El progreso tecnológico, el aumento de la población y la ambición de los militares, ha favorecido la colonización de la mayoría de los sistemas de la galaxia, donde cualquier tipo de vida indígena es erradicada por los militares antes de la llegada de los colonos. Pero la Acción del Gran Martillo, como se denomina esta operación colonizadora, es entorpecida por una forma de vida insectoide, los *Kryomek*. Estos son amos de un vasto imperio y no sólo no tienen ganas de ser exterminados, sino que tienen un ansia de expansión tan grande como la de la Trifederación.

La Trifederación, para hacer frente a este contratiempo, manda a sus tropas de Nexus (Refs. N01, 2, 3 y 9). Como se puede ver, estos marines son idénticos a los de la película

Aliens y aunque no son los oficiales, mucha gente los utiliza para este juego por ser más cañeros que los originales. Para la primera línea de fuego se mandan *Cyclos*, criminales convictos a los que se les han dado armas muy potentes pero que no disponen de armadura (Refs. CY01-CY05), salvo algunos grupos especiales (Refs. CY06-CY09) que disponen de máscaras, chalecos y escudos. A todos se les ha implantado un neurorregulador para controlarlos. También disponen de equiplos *Swat* (Armas y Tácticas Especiales), con armamento y armadura pesada, pero más lentos que los anteriores. (Mucha gente utiliza estas figuras para el *Warhammer* 40.000 por su gran parecido y espectacularidad; esperemos que nuestros amigos de *Games Workshop* no se molesten por ello).

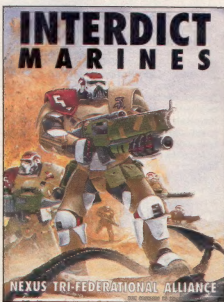
La gran tecnología de la que disponen les facilita la construcción de los Talos (Refs. TA01-TA05), que son cyborgs de combate con armamento de última tecnología.

Los *Kryomek*, por su parte, están comandados por el Jefe del Enjambre, una criatura gigantesca que está en el nido y transmite sus órdenes mentalmente a los *Warmaster* (Refs. K07 y K09). Estas criaturas han desarrollado un caparazón y cola pero han perdido sus piernas, son increíblemente poderosos e inteligentes. A su vez, éstos transmiten las órdenes a los guerreros (Refs. K02, 3, 5, 6, 8). Algunos de éstos disponen de una pequeña cola, pero caminan sobre dos patas. Son expertos en el uso de armas como filos moleculares, lanzadores de espinas y sprays de bioácido entre otras, a las que modifican con elementos orgánicos para mejorar su alcance y eficacia, la cual se ve demostrada en el blíster de marines heridos (Ref. N09). Los últimos en el escalafón son los *Heliones* (Refs. K01, K10-K15) que son simplemente máquinas de comer hasta que se transforman en guerreros, pueden caminar o arrastrarse y no tienen una forma preestablecida, se los diferencia por el tipo de caparazón.

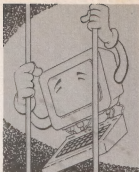
Además de todo lo explicado, existe gran cantidad de complementos de Nexus y de *Kryomek* como interiores, vehículos y un sinnúmero de cosas más, por lo que es muy recomendable hacerse con un catálogo o con el juego, donde amén de las ilustraciones, hay esquemas y detalles de toda la parafernalia que se utiliza en ambos bandos.

Y hasta aquí hemos llegado. Nos despedimos hasta el próximo número, donde esperamos tener un montón de fotos a color con lo que os hemos contado, y más. Será hasta pronto.

MARIANO LLIWIKI
ANGEL CARRILLO



BYTES Y MAZMORRAS



A UNOS CUANTOS KILOMETROS DE WATERDEEP

Hola, incondicionales del rol informático. Aquí estamos un mes más al pie del cañón, para comentar algún jugoso jueguecillo con el que pasar el tedio de estos meses invernales. El otro día os en la redacción de **DRA-GON Magazine** que se cocía algo gordo con respecto a un concurso, que tenía como premio los programas para PC *Eye of the Beholder I y II*. La noticia me pareció estupenda, ya que ambos son dos JdR como la copa de un pino, y enganchan cosa mala desde el primer momento que los cargas: aún recuerdo los cerca de tres meses que tardamos mi marido y yo en completar el *EOB I...* Y para redondear tan fastuoso evento, me pareció adecuado hablaros un poco del tercer programa de la serie, que lleva algún tiempo en las tiendas: *Eye of the Beholder II - Assault on Myth Drannor*.

Esta vez, SSI y TSR han remozado por dentro todo el programa, que ha crecido una barbaridad en extensión si lo comparamos con sus dos hermanos. *EOB III* requerirá no menos de 9,5 megas de espacio en tu disco duro, y un procesador 386. El aspecto sigue siendo el de siempre, pero con una paleta de colores marronáceos que no me acaba de convencer. El interface de usuario sigue siendo exactamente igual, y el funcionamiento del programa, ídem de ídem. La única adición, aparte de los colores cambiantes de las menús y la nueva utilización de las lanzas (se puede atacar con ellas desde primera o segunda línea) es la opción de «Ataque Conjunto», que permite que todos los PJ ataquen a la vez con lo que lleven en las manos con una sola pulsación de ratón o tecla. Si jugaste con los anteriores, con este *Assault on Myth Drannor* no vas a tener ningún problema.

Las principales mejoras de *EOB III* están en el apartado de gráficos y sonido. Las partes *I y II* utilizaban, si la tenías, únicamente tarjeta de sonido AdLib, con lo que la banda sonora no apabullaba, pero cumplía con su función: los pasos de los monstruos que se acercaban era lo más logrado, eso hay que reconocerlo. Con *EOB III*, SSI se apunta a la moda imperante en videojuegos del sonido digitalizado o «muestreado». Si vamos por el campo, oiremos los trinos de los pájaros, y cada situación tiene su propio ruido característico. Esto, no obstante, tiene un precio: *EOB III* se ha vuelto muy exigente en cuanto a memoria se refiere, y si quieres utilizar esta opción con Soundblaster, Thunder Board o Pro Audio Spectrum, tendremos que configurar 1 Mb de nuestra memoria adicional como memoria extendida (no extendida) añadiendo al CONFIG.SYS una línea como `DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024`. En el colmo del sibilantismo, y si nos lo podemos

permitir, podemos utilizar dos tarjetas de sonido instaladas en el PC, opción que hasta ahora sólo permitían programas de Origen como Wing Commander, una para música (una Roland, por ejemplo) y otra para efectos digitales.

Otra novedad del programa es una utilidad externa llamada *CHARCOPY.EXE* (está en el subdirectorio principal del juego) que permite recuperar los cuatro primeros personajes del grupo que habíamos utilizado en *EOB II: The Legend of Darkmoon* y jugar con ellos. *CHARCOPY* preparará a estos PJ para su aventura en Myth Drannor, eliminando los objetos inútiles, pero dejándoles todas las armas y objetos personales que llevasen tras la segunda parte, por lo que su uso es muy recomendable. Una vez hecho esto, bastará con elegir «Resucitar a los héroes de Darkmoon» en el menú principal para tenerlos listos para jugar. Saqué el disco de 5 1/4 donde guardaba aparte los «saves» del *EOB II*, y adelante con los faroles...

Otro punto positivo del programa es la traducción al castellano, bastante más esmerada que la de las otras dos partes y por la que hay que felicitar a Dro Soft. Puestos a rizar el rizo, quizá se la hubiera podido pedir que esta traducción fuera conforme a la de las reglas del AD&D en castellano, que son a las que estamos acostumbrados y en las que se basa el programa (lo del Saber por Sabiduría me hizo mucha gracia), pero tampoco nos costará grandes esfuerzos adaptarnos a lo que hay. El manual está muy bien hecho, lleva todo lo necesario que hay que saber del AD&D y hace honor al compromiso de Dro Soft por poner muy claro todo el te-



ma técnico de hardware/software, adelantándose a los posibles problemas que pueda haber en nuestra máquina y proponiendo soluciones.

Lo único que se me ocurre criticarle a *EOB III* es una consecuencia lógica de su extensión: los tiempos de espera cuando el ordenador carga ficheros del disco duro son superiores a los de las entregas anteriores. Un icono en forma de reloj de arena aparecerá en la pantalla indicando que esperemos. Es una necesidad por lo ya apuntado, pero los veteranos del *I y el II* tendremos a impacientarnos bastante. Y eso que nosotros lo

hemos probado en un 386DX a 33 Mhz y SmartDrive: no quiero ni pensar cómo correrá el programa en un SX a 16 Mhz...

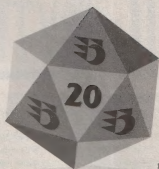
En resumen, los seguidores de la saga de Xanathar y sus compinches no quedarán defraudados por esta tercera parte, que hace parecer al *Eye of the Beholder I* ya muy lejano. Sigue siendo una alternativa muy válida a *Ultimas y Might & Magic*, todo es cuestión de gustos. Ahora sólo cabe esperar que Dro Soft se apresure a sacar el imprescindible Libro de Pistas, porque atrancarse en el transcurso de la aventura sigue siendo uno de los problemas más comunes... Llevo tres días estancada en el nivel 2 y estoy que me subo por las paredes...

—Laura Balestra

RESURRECCIONES HEXADECIMALES

Ya podemos confirmarlo, chicos. La técnica que habíamos usado para elevar los puntos de golpe y resucitar PJ en *Eye of the Beholder II* sirve también para el *I y el III*. En el caso del *EOB I*, sólo hay un fichero donde se guardan los datos de la partida, *EOB.DAT.SAV*. Hay que buscar la cadena que contiene esta información mediante un editor hexadecimal como el *PCTools* (si os acordáis, es XX 00 YZ, posiciones 25, 26 y 27 detrás del nombre del PJ: puntos de vida actuales, «flag» que indica si el personaje está vivo o muerto -00 vivo, F6 muerto- y puntos de golpe totales) y cambiarla por FF 00 FF, lo que resucita al personaje y le dota de 255 puntos de golpe. Si la cambiamos por YY 00 YY, resucitamos al personaje y le damos el total de puntos de vida originales que tuviera. Atentos los usuarios del *EOB I* por motivos que desconocemos, la cantidad máxima de Pj que puede dársele a los héroes es de 60 o así (3C hexadecimal); si les ponemos más, el programa no funciona correctamente. Así que mejor no pasarse, y tener la santa paciencia de ir resucitándolos cuando nos los maten.

En el *EOB III*, este fichero está un poco más escondido. Golgando del subdirectorio principal hay otro subdirectorio llamado *SAVEGAME*. Si nos dirigimos a él, encontraremos una serie de ficheros llamados *ITEMSXX.BIN*: el número X indica la posición en que se ha grabado dicho juego. Si no recordáis en qué posición habéis grabado lo que os interesa modificar, podéis editar, en ese mismo subdirectorio, el fichero *SAVEGAME.DIR*, que es un archivo ASCII con la lista de juegos grabados hasta el momento y su situación (jes que la gente de SSI piensa en todo!). El rebotar, el ya comentado arriba. Si con esto y un poco de paciencia no acabáis el juego, será porque no queréis.



«Entonces los infanzones contestaron: ¡Pobres locos!... Para asaltar torreones, cuatro Quiñones son pocos. ¡Hacen falta más Quiñones! Cesad en vuestra aventura porque aventura es aquesta que dura, porque perdura el bodoque en mi ballesta...»

Muñoz Seca: La venganza de Don Mendo

Cuando repasábamos las cartas de **DRAGON** para publicar en *Plumas Envenenadas*, un compañero de redacción me hizo notar la misiva de un lector de Logroño, que supongo ya habréis leído a estas alturas de la revista. Al parecer, en uno de esos programas sobre ocultismo «morboso» que tanto proliferan en nuestra radiodifusión, los conturlios le pegaron un buen repaso a *Atmosfear*, de Borrás, y no se quedaron con las ganas de despacharse sobre la «leyenda negra» del *D&D*.

La cosa viene de tiempo atrás; predicadores falsos como una puerta de escape y puritanos de mente estrecha pusieron en la picota en los EE.UU. a un pasatiempo lleno, según ellos, de invocaciones a demonios y pletresía a falsos dioses. Ganas de buscarle los tres pies al gato, vamos. Tenemos también aquel famoso caso del niño estadounidense que se disfrazó de orco y le arreó un mordisico a su vecinita, tan alreído y distorsionado por la prensa sensacionalista y otras gentes de mal vivir. Aquel niño jugaba a *D&D*, ¡he ahí pues la raíz del problema!, clamó el Gran Hermano. Eso por no hablar de aquel penoso telefilme canadiense, con un primerizo Tom Hanks, titulado *Monstruos y Labeintros* y la novela en que se basaba... que ponía a los jugadores de rol de descerebrados y paranoicos para arriba.

No merece la pena ni contestar a esta gente que, con total desconocimiento del tema, ataca lo que no comprende precisamente por eso, porque no entiende. ¡Como si los

numerosos problemas de la juventud actual se pudieran resolver simplemente prohibiendo el juego de rol! Menos mal que aquí también recibimos cartas como la de esa chica de Madrid, que nos da las gracias por ayudarla a hacer nuevos amigos en el rol, que si no acabábamos poniendo un puesto de pipas.

Tampoco hace falta que vayamos tan lejos, el «enemigo» acecha en cualquier rincón. Todos en casa hemos tenido más o menos problemas con la familia a raíz del rol, sobre todo porque cualquier cosa susceptible de absorberte puede afectar a tus relaciones. Incluso el deporte, los estudios, el ordenador o la novia. Cuando me tocó a mí (y tuve mis trifulcas, no os creáis), todo se quedó en agua de borrajas cuando mis padres comprendieron que aquello era mucho mejor que estar todo el día metido en un futbolín, en un bar o en sitios peores... Y cuando di el salto a la «profesionalidad», se diría que hasta miran con respeto mi estantería de juegos.

Se podrían dar muchos ejemplos de esta «persecución de fondo» a todos los niveles que suele acompañar al juego de rol, pero que muchas veces no pasa de ser un simple murmullo molesto. Ciertos periodistas de TV3 me entrevistaron una vez con vistas a un programa sobre rol. Como no dije ni hice lo que ellos quisieron, ni le puse el punto de morbo circense que buscaban, la entrevista nunca llegó a emitirse. Ellos se quejaron públicamente del hermetismo de los círculos roleros (hubo mucha más gente implicada, que también se negó a hacer el chorra) pero metiendo el dedo en el ojo no se logra precisamente que la gente se suelte de la lengua.

Aquelarre, sin ir más lejos, organizó un buen alboroto en Estados Unidos, y es la única ocasión en la que no he estado de acuerdo con la edición madre de **DRAGON**. Al juego de *Joc Internacional* se le criticaba que fuera «demoníaco», lo realista de su sistema de magia, y la «prociadidad» de algunas de sus ilustraciones, dignísimo trabajo de Montse Fransoy. Yo creo que su gran pecado para los norteamericanos era el tener base

histórica, cosa de la que allí no andan demasiado sobrados. Pero fijos cómo nadie dijo esta boca es mía cuando se publicó allí *La llamada de Cthulhu*: se supone que Lovecraft es una gloria nacional.

Y eso por no entrar en temas algo más fronterizos, pero igual de vergonzosos, como la pretendida epilepsia provocada por los videojuegos o el bochornoso espectáculo de las líneas 903. Unos por una cosa, otros por otra, pero nadie se libra de la quema cuando los salvadores del mundo deciden sacar la artillería y arrasarlo todo con fuego inquisitorial y purificador.

Como os decía, a todas estas tonterías, ni caso. Aún no he visto a nadie creerse que es el cuñado de Elric porque juegue a *Stormbringer*, ni chavales que sacrifiquen palomas de manera ritual sólo porque han jugado un par de partidas a *Ragnarok* o *Aquelarre*. Más miedo me dan la gente que, desde dentro, defiende sus intereses atacando y linchando a los que no están en su bando, y se ceban en los errores ajenos antes que reconocer los suyos. Por suerte, tenemos aún pocos elementos de este calibre, ya que la propia dinámica del mundo del rol se encarga de irlos aislando con el tiempo. No me parece buena cosa mofarse de un competidor sólo porque éste ha decidido tomarse las cosas con calma: todo el mundo merece un respeto, sobre todo cuando ha trabajado en un sentido u otro por la afición. Una cosa son las charlas de taberna y los cotilleos propios de las reuniones de roleros, y otra muy distinta es subirse a la sillita y vociferar sandeces, imbuido de la autoridad que da una medalla de hojalata.

Aceptad el rol en la justa medida de lo que es, y no dejéis que vuestro amor por él lo empañen cuatro amargados que no sólo tienen atrofiado el cerebro... Al menos nosotros tenemos algo a lo que agarrarnos y que le da marcha y cultura a nuestra vida. Ellos ni eso, así que...

Nos vemos en marzo, que habrá jornadas: guardaos de los lúds y de las pilfas.

—Francisco José Campos